

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy



DIPLOMOVÁ PRÁCE

Můj oblíbený hrdina

My Favourite Hero

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Karla Cikánová

Autor diplomové práce: Klára Hájková

Studijní obor: učitelství pro 1. stupeň ZŠ

Forma studia: prezenční

Diplomová práce dokončena: březen, 2011

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Můj oblíbený hrdina“
vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne2011

Podpis:

Poděkování

Děkuji vedoucí mé práce Mgr. Karle Cikánové za cenné rady, za trpělivost, za ochotu a čas, který mi věnovala během tvorby diplomové práce.

Anotace

Diplomová práce se zabývá definicí hrdiny v zajímavých kontextech v různých historických údobích. Sleduje preference a proměny. Uvádí příklady některých hrdinů, idolů a osobností. Analyzuje rozdílné identifikace oblíbeného hrdiny u dětí ve věku 7 – 11 let, na 1. stupni ZŠ. Zjišťuje, odkud děti svého oblíbeného hrdinu znají, a který hrdina se opakuje u více žáků. Práce ukazuje možnosti tématu „oblíbeného hrdiny“ ve školní praxi.

Klíčová slova

dnešní hrdina, film, hrdina bájí a mýtů, idol, komiks, počítačové hry, pohádka, školní praxe, umění

Annotation

This thesis is considering the definition of a hero in interesting contexts of different historical periods. It monitors preferences and changes. It gives examples of some heroes, idols and celebrities. Analyzes different identification of favorite heroes by children 7-11 years old at the primary school. It identifies from where the children know their favorite hero and which hero is mentioned by most children. The work shows the possibility of the topic "popular hero" at the school practice.

Keywords

today's hero, the movie, the hero of fable and myths, the idol, the comics, the computer games, the fairy tale, the school practice, the art.

OBSAH

Úvod.....	8
Teoretická část.....	9
1 Dnešní skuteční hrdinové.....	9
1.1 Příklady některých hrdinů, idolů a osobností.....	9
2 Antihrdina.....	11
3 Charakteristika mytologie, mýtu, monomýtu, eposu, legendy, balady, pověsti a pohádky.....	11
3.1 Mytologie.....	11
3.2 Mýtus.....	11
3.3 Monomýt.....	13
3.4 Monomýtus.....	13
3.5 Epos.....	13
3.6 Legenda.....	13
3.7 Balada.....	14
3.8 Pověst.....	14
3.9 Pohádka.....	14
4 Tisíc tváří hrdiny.....	15
5 Mýtičtí hrdinové.....	16
5.1 Nejslavnější antičtí mýtičtí hrdinové.....	17
5.2 Mýtičtí hrdinové starověku.....	18
5.3 Středověk a jeho hrdinové.....	19
5.4 Hrdinové Starého a Nového zákona.....	19
5.5 Hrdinové starých českých pověstí.....	21
6 Hrdinové v literatuře.....	21
6.1 Oblíbení literární hrdinové.....	25
7 Pohádkoví hrdinové.....	30
7.1 Charakteristika některých pohádkových postav.....	32
8 Hrdinové z filmu.....	36

9 Komiksoví hrdinové	37
10 Hrdinové počítačových her	38
10.1 Počítačové hry a násilí	40
11 Hrdinové v umění	42
11.1 Umění pravěku	42
11.2 Umění starověku	42
11.2.1 Starověká Mezoptámie	42
11.2.2 Starověký Egypt	43
11.2.3 Řecko a egejský svět	43
11.2.4 Starověký Řím	43
11.3 Středověké umění	44
11.4 Umění renesance, baroka, klasicismu a romantismu	45
11.4.1 Umění renesance	45
11.4.2 Umění baroka	46
11.4.3 Umění klasicismu	47
11.4.4 Umění romantismu	48
11.5 Umění 20. století	48
12 Hrdina nebo padouch	50
 Praktická část	 54
 13 Můj oblíbený hrdina – analýza	 54
14 „Můj oblíbený hrdina“ ve školní praxi	60
15 Výtvarná řada: Egyptští bohové se zvířecí hlavou	61
16 Výtvarná řada: Pohádka je v každém z nás, mami, přečti mi ji zas	64
 Závěr	 67
 Použitá literatura a informační zdroje	 68
Přílohy	72

Úvod

Hrdinové jsou různí. Už od pravěku lidé někoho vyznávali, uctívali a považovali za hrdinu. V bájích a mýtech je nesčetně hrdinů, kteří možná ani nikdy neexistovali, přesto v ně lidé věřili a chtěli se s nimi identifikovat. Kdo by taky nechtěl být silný a nebojácný jako Herkules, či chytrý jako kněžna Libuše?

Hrdinové jsou všude kolem nás, záleží na každém člověku, koho vlastně za hrdinu považuje. Hrdina může být skutečný (žijící, nebo který dříve žil), může být z filmu, seriálu, z pohádky (knižní či televizní), z komiksu, časopisu, knihy, báje, mýtu, pověsti, balady, eposu, legendy. Téma hrdiny se samozřejmě objevuje i v umění, v malířství či sochařství. Slavní umělci se nechávali inspirovat hlavně bájnými a mýtickými hrdiny.

Hrdinové mohou být kladní i záporní – antihrdinové. I takový antihrdina může být pro někoho hrdinou a vzorem. Antihrdinové se často objevují ve filmech, a to i v animovaných filmech pro děti. Děti hlavnímu hrdinovi – antihrdinovi fandí a sympatizují s ním. Média takto dětem předkládají špatný vzor chování – hrdina ve filmu byl sice zlý a dělal špatné věci, ale byl to hrdina a vše pro něj dobře dopadlo – takže když budou děti dělat špatné věci, mohou být pro ostatní hrdiny.

Cílem mé práce je definovat „hrdinu – idol“ v zajímavých kontextech a v různých historických údobích. V praktické části diplomové práce se budu zabývat analýzou žáků ve věku od 7 do 12 let, zjistím, kteří hrdinové jsou u dětí v tomto věku nejčastější, a odkud svého oblíbeného hrdinu znají. Dále zpracuji možnosti tématu „hrdina“ ve školní praxi. Navrhnou myšlenkovou a námětovou mapu na toto téma. Realizují 2 výtvarné řady námětů, předložím dokumentaci dětských prací. Vytvořím stručný přehled bájných a mýtických hrdinů, bohů, zvířat a bytostí, jako didaktickou pomůcku.

TEORETICKÁ ČÁST

1 Dnešní skuteční hrdinové

Podle analýzy, kterou jsem se zabývala v praktické části diplomové práce jsem zjistila, že nejčastějšími hrdiny žáků z prvního stupně základní školy jsou především filmoví či komiksoví hrdinové, hrdinové z počítačových her a z knížek, „skutečných hrdinů“¹ se tam objevuje velmi poskromnu.

Skuteční hrdinové v dnešní době jsou morální lidé, kteří se umí obětovat. Nebojí se udělat správnou věc, nehledě na následky, které je mohou potkat. Hrdina se obvykle pouští do činů jako obrana slabých, potrestání zla či zlých lidí, anebo se prostě snaží, aby ze světa udělal lepší místo pro život. Hrdinou je ten, kdo se vzdá svého pohodlí pro pohodlí někoho jiného a není v tom žádný sobecký čin. Nedělá to pro sebe, aby se stal slavným, ale činí to pro dobro druhých.

Dnes se za skutečného hrdinu považuje například ten, kdo zachrání někomu jinému život, nebo se o to aspoň pokusí. Hrdina je voják, který jde zachránit svoji vlast a bojuje za svobodu. Hrdinou je hasič, který každý den dává v sázku svůj život, aby zachránil druhé. Dalo by se říci, že hrdinové jsou odvážní lidé, kteří se nebojí vykonat něco dobrého pro druhé a mnohokrát pro to riskují i svůj život.

Hrdinou, nebo spíše idolem pro člověka může být například i sportovec, státník, politik, zpěvák, zpěvačka, herec, herečka, ale může to být třeba i někdo, kdo není slavný - někdo z rodiny, kdo je pro nás idolem.

Ideál – dokonalý stav či objekt.

Idol – je vzor a podle slovníku synonym je idol "bytost uctívání". Tedy někdo, kdo je naším vzorem, ke kterému vzhlížíme.

¹ Hrdina, který opravdu žije, či žil.

1.1 Příklady některých hrdinů, idolů a osobností

Vycházela jsem z ankety Největší Čech, která byla pořádaná Českou televizí v roce 2005.

Na prvních třech místech se umístili, český král **Karel IV** (1316-1376) a dva čeští prezidenti **Tomáš Garrigue Masaryk** (1850 1937) a **Václav Havel** (*1936). Ti zřejmě ovlivnili největší počet lidí, protože tyto osobnosti se týkají celého národa, ne jen uzavřené skupiny např. sportovců – kteří by zřejmě měli za svůj idol nějakého sportovce, nebo náruživých čtenářů, kteří by si vybrali spisovatele, atd.

Vybrala jsem jen několik osobností, kteří se umístili v první stovce v anketě Největší Čech.

Dále se na předních místech umístili spisovatelé: **Karel Čapek**, **Božena Němcová**, **Jaroslav Seifert**, **Jaroslav Hašek**, **Bohumil Hrabal**, **Karel Jaromír Erben**, **Jaroslav Foglar**, **Alois Jirásek**.

Z hudebních skladatelů jsou to: **Bedřich Smetana**, **Antonín Dvořák**, **Leoš Janáček**.

Nejznámější čeští zpěváci jsou: **Karel Gott**, **Karel Kryl**, **Jaromír Nohavica**, ze zpěvaček je to **Aneta Langerová**, **Marta Kubišová** a **Lucie Bílá**.

Nejlepší sportovci (idolové) jsou: **Emil Zátopek**, **Jaromír Jágr**, **Roman Šebrle**, **Pavel Nedvěd**, **Jan Železný**, **Věra Čáslavská**, **Josef Bican**, **Dominik Hašek**, **Milan Baroš**.

Dále se umístili herci a herečky: **Vladimír Menšík**, **Rudolf Hrušínský**, **Helena Růžicková**, **Jiřina Bohdalová**.

Z režisérů jsou to: **Miloš Forman**, **Zdeněk Svěrák** (herec, režisér)

Čeští malíři, kteří se umístili v této anketě, jsou: **Alfons Mucha**, **Mikoláš Aleš** a **Josef Lada**.

Dále se do první stovky umístili osobnosti, které významně ovlivnili naši historii: **Jan Amos Komenský**, **Jan Žižka**, **Jan Hus**, **Jiří z Poděbrad**, **František Palacký**, **Otto Wichterle**, **Jan Evangelista Purkyně**, **Vladimír Remek** a mnoho dalších.

Dnešními skutečnými hrdiny, či idoly, ale nejsou pouze české osobnosti, ale především u dětí a mládeže jsou to američtí herci, jako **Brad Pitt** (obr.č. 1), který je idolem hlavně dívek, nebo **Johnny Depp**, který hrál piráta **Jacka Sparrowa** (obr.č. 2) ve velmi oblíbeném filmu dnešní mládeže – **Piráti z Karibiku**. Z hereček je

velmi oblíbená **Angelina Jolie** (obr.č. 3), která je známá například z filmu Tomb Rider (viz. kap. 10).

Velice oblíbenými idoly mladých jsou také američtí zpěváci, jako je například **Michael Jackson**, nebo 16.letý zpěvák **Justin Bieber** (obr. č. 8), zpěvačky **Rihana** a **Avril Lavigne** a mnoho dalších.

Dále jsou velice populární světoví sportovci, zejména pak závodníci na formulích 1, dnešní děti se s nimi chtějí identifikovat (obr. č. 9, 10, 11), hokejisté, fotbalisté, tenisté a mnoho a mnoho dalších.

2 Antihrdina

Antihrdina je opak hrdiny, který postrádá tradiční atributy a kvality hrdiny a místo toho má vlastnosti, které jsou protikladem hrdinství. Může být například bojácný, zlý, nečestný, a většinou má zlé úmysly.

V literatuře je to převážně moderní pojem literatury 20. století. Antihrdina má sympatie čtenáře, je skutečným hrdinou příběhu, i když porušuje zákony nebo mravy. Je pasivní, všední typ, nezajímavý (oproti hrdinovi ničím nevybočující). Je to postava zbavená všech rysů hrdiny.

3 Charakteristika mytologie, mýtu, monomýtu, eposu, legendy, balady, pověsti a pohádky

3.1 Mytologie

„Mytologie (mythologie, bájesloví) je věda zabývající se studiem mýtů, ve volném významu je také toto slovo používáno jako termín pro soustavu mýtů (např. řecká mytologie). Doslovně znamená mytologie "vyprávění příběhu" a toto slovo bylo tak původně i užíváno. Tradičně bývá řazena do antropologie náboženství.“ (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Mytologie>)

3.2 Mýtus

Mýtus je slovo řeckého původu pocházející z tvaru "mythos", ve významu báje, legenda, pověst nebo pohádka - obecně historicky nepodložený příběh.

„Slovo mýtus se v soudobé češtině užívá ve dvojím, na první pohled opačném smyslu:

- *V běžné řeči znamená často nepravdu, vybájené nebo vymyšlené tvrzení bez jakéhokoli podkladu.*
- *V literárním a filosofickém smyslu znamená mýtus báj, tradiční, obvykle anonymní epický útvar, který dává odpovědi, aniž by kladl nějaké otázky. Vznikl totiž v neproblematickém světě, kde pro individuální tázání a pochybnosti nebylo místo. Je to tradovaný příběh (řetězec příběhů či vyprávění), které nesdělují informace, nýbrž vyvolávají prostřednictvím obrazů dojem hlubšího porozumění celku světa nebo nějaké jeho podstatné části v jejich významu pro lidský život.*

Studiem skutečných mýtů jako tradičních vyprávění, která legitimovala společenské uspořádání a instituce, se zabývá kulturní antropologie. Podle obsahového zaměření se tak rozlišují:

- *kosmogonické mýty (z řec. kosmos, svět a gonia, zrození), které vyprávějí o vzniku a počátcích světa;*
- *antropogonické mýty (z řec. anthropos, člověk a gonia, zrození), které vyprávějí o původu, zrození či stvoření člověka;*
- *aitiologické mýty (z řec. aitia, příčina), které vysvětlují původ různých svátků, zvyků a institucí a potvrzují tak jejich oprávněnost;*
- *soteriologické mýty (z řec. sótér, zachránce) o záchraně a zachráncích;*
- *eschatologické mýty (z řec. ta eschata, poslední věci), které předkládají obrazné vylíčení budoucnosti, případně konce světa.*

Soustava mýtů a mýtických postav určité skupiny nebo kultury tvoří její mytologii. Zábavnější a méně závaznou formu mýtu představují lidové pohádky, které obraznou formou a jaksi mimochodem podávají specifické náhledy na povahu lidského života a zprostředkovávají důležité životní zkušenosti. Studiu pohádek se ve 20. století věnovala řada badatelů, zejména strukturalistické školy (například lingvista Vladimír Jakovlevič Propp nebo psycholog Bruno Bettelheim).“

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Mýtus>)

3.3 Monomýt

*„Monomýt je označení pro základní dějové schéma většiny mytologických, respektive hrdinských příběhů (a velké části příběhů vůbec), jaké kdy byly vytvořeny. Monomýt byl poprvé popsán americkým vědcem Josephem Campbell, v knize *The Hero with a Thousand Faces* (1949 – česky vydáno pod názvem *Tisíc tváří hrdiny*). Schéma monomýtu je užito v mnoha dílech moderních autorů, například filmová série *Hvězdné války* se tohoto schématu drží (její autor, George Lucas, byl Campbellův přítel).“* (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Monomýt>)

3.4 Monomýtus

„Monomýtus – uznávání pouze jediného mýtu.“
(<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/monomytus>)

3.5 Epos

„Epos (řecky: slovo, řeč, vyprávění) je takové básnické dílo, v němž epika převládá nad lyrikou.

Jedná se o rozsáhlé skladby s bohatým dějem, sice veršované, ale rýmy a verše pouze dotvářejí a podtrhují děj. Obvykle popisují životní příběhy významných osobností a jejich výjimečné činy. Mnohé vznikaly i po staletí - byly dotvářeny, obměňovány.

Příkladem mohou být: Epos o Gilgamešovi, Homérovy eposy Ilias a Odysea, nebo třeba staroanglický Beowulf.“ (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Epos>)

3.6 Legenda

„Legenda (pochází z latinského legenda, což znamená "věci určené ke čtení") je epický literární žánr, pojednávající o životě, smrti, umučení a zázracích určitého svěťce, či mučedníka, příp. ostatků nebo svatého předmětu (legenda o sv. Kříži). V legendách se vyskytují zázraky a postavy křesťanské historie. V přeneseném smyslu může být i legenda o význačné osobě.“ (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Legenda>)

3.7 Balada

„Balada je původně epická, později lyricko-epická nebo lyrická báseň s ponurým, tragickým dějem a zejména koncem. Děj se obvykle obtáčí okolo viny z porušení mravních principů, za což neodvratně následuje trest. Balady mají prudký dějový spád a bohatý, často zkratkovitý, dialog. Původní balady jsou lidové, jejich náměty čerpají zejména z legend, kde vystupují hrdinové konfrontovaní s nadpřirozenými silami.“

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Balada>)

3.8 Pověst

„Pověst je epický útvar lidové slovesnosti. Běžně se vyskytuje prozaicky i poeticky ztvárněna. Jádro příběhu může být pravdivé, avšak díky ústnímu převyprávování je příběh kvůli dramatickosti a líbivosti značně dokrášlen, proto ztrácí na věrohodnosti. Pověsti tak mohou být brány jako historické zdroje pouze s rezervou. Pověsti jsou vždy místně i časově lokalizovány a svými vypravěči a posluchači byly a jsou považovány za pravdivé - tím se liší od pohádek.“

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pověst>)

3.9 Pohádka

„Pohádka (někdy též báchorka) je obvykle krátký epický fiktivní příběh, ve kterém se ve většině případů objevují smyšlené bytosti, jako například (skřítky, víly nebo draci). Původem se jedná o lidový žánr, nejčastěji psaný v próze. V moderní době se termín pohádka vžil také pro příběhy, které končí neobvykle šťastně "pohádkovým" romantickým koncem.

Původně nebyly příběhy, které bychom dnes nazvali pohádkami samostatný žánr. Pohádky jako samostatný žánr vyčlenili až spisovatelé v období renesance. Tento termín byl následně pevně ukotven díky mnoha literátům. O pohádkách panuje značně zkreslená představa, že byly určeny dětem a že musí vždy dobře končit. Takové představy se nezakládají na pravdě, neboť je známa celá řada (nejen autorských) pohádek, jejichž konec nelze označit za dobrý a vůbec nebyly určeny dětem. Obvyklým záměrem pohádky je pobavení, či poučení čtenáře. Za tímto účelem je často využíváno fantaskních světů.“ (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pohádka>)

4 Tisíc tváří hrdiny

V knize Tisíc tváří hrdiny, popisuje Joseph Campbell hrdinu jako polobožskou bytost (potomek boha a člověka). Hrdina klasicky opouští svůj každodenní život, aby podstoupil cestu do zvláštního světa, kde je vystaven nebezpečným nástrahám, zkouškám a bitvám. Musí překonat strach, aby dostal dar nesmírného významu. Hrdina, sám navždy změněn svým dobrodružstvím, získává živou vodu, zázračnou sílu, vědomosti o tajemstvích života a smrti, léčivý elixír a podobně, ty pak přináší zpět do světa svého původu a obohacuje jimi svou komunitu. (Campbell, 1973)

Na svých cestách hrdina často utrpí bolestivou újmu, musí přinést oběť, aby nakonec dosáhl svého cíle. Někteří hrdinové se vydávají hledat lék, jiní vysvobodit princeznu, kterou unesl drak, a další se na hrdinské cestě ocitají, aniž by měli ponětí o svém hrdinském poslání. Společným prvkem všech hrdinských osudů je, že i když jsou již od narození vystaveni smrtelnému nebezpečí, nakonec přežijí a dostanou svému poslání.

Mýtus o hrdinovi je nejrozšířenějším a patrně i nejstarším mýtem vůbec. Nacházíme ho už v africké a australské mytologii, u kultur Máýů a Inků, ve starém Egyptě, Mezopotámii, antickém Řecku a Římě. Hrdinou byl Osiris, Achilles, Theseus, Herkules, Prométheus, Perseus, Oidipus, Jonáš, ale také Adam, Mojžíš, Kristus či Buddha. Modernějšími hrdiny jsou například král Arthur, Robin Hood, Ivanhoe, Juraj Jánošík, ale i Frodo a Harry Potter. Hrdina má v našem životě skutečně tisíce tváří. Z mýtů, pohádek a knižní tvorby se přenesl do moderní kinematografie, kde, zvláště ve Spojených státech, ale také Rusku a Indii, nabývá podoby dokonalého „nadčlověka“. Vzpomeňme si na (původně) komiksové postavy Batmana, Spidermana a dále Ramba, Terminátora, Nea z filmu Matrix nebo Luka z Hvězdných válek.

Přes tisíc tváří však mají hrdinové napříč staletími i kulturami leccos společného. Hrdina nejprve pobývá v obyčejném, každodenním světě, pak je vyzván k dobrodružství. Váhá, ale povzbudí ho moudrý stařec či stařena; získává zázračné síly, předměty nebo pomocníky. Pak hrdina podstupuje v nějaké vzdálené zemi nadlidský údel: zápasí s božstvem, drakem, příšerami podsvětí, mnohokrát v této fázi podstupuje ponížení a bolest. Hrdina vyhrává, chápá se pokladu, prstenu, princezny... a vrací se zpět do všedního světa lidí. Sám je transformován a přináší lidstvu obohacení.

5 Mýtičtí hrdinové

V mytologii a folklóru obecně platí, že hrdina má obvykle nadlidské schopnosti a idealizované charakterové vlastnosti, které mu umožňují chovat se neobyčejně a konat významné hrdinské skutky, díky kterým se stává slavným. Mýtický hrdina bývá velmi často potomek bohů, polobůh.

Mýtický hrdina někdy mívá tragický konec, je to takzvaný „hrdina s tragickým koncem“. Tento hrdina obětuje svůj život pro druhé, nebo se také často stává, že má prostě smůlu. Je slavný díky svým hrdinským činům, ale jeho osud je tragický, bývá v osobním životě nešťastný, jeho láska není naplněna a jeho osudem je zemřít, nebo skončit sám a opuštěný.

U mýtických hrdinů platí, že se pokoušejí zvyšovat svoji čest, aby prokázali, jak znamenití ve skutečnosti jsou. Čím více cti získají, tím více znamenitosti je jim přisuzováno, protože čest člověka může jen těžko přesáhnout znamenitost, která mu byla přisouzena při narození. Hrdina buduje svoji čest ze tří částí: skutků, slávy a trofejí. Získávání skutků znamená uskutečnění činů, jako zabití mnoha mužů v bitvě, poražení mocných příšer, oklamání nepřítele, nebo například působivý proslav na bitevním poli, který motivuje armádu k vítězství. Slávy hrdina docílí tak, že o něm budou kolovat příběhy, jeho jméno bude známo v dalekých krajích a jeho pověst ho bude předcházet na míle daleko. Za své činy hrdina získává trofeje, jsou to cennosti, které získá při svých hrdinských skutcích. Trofeje mohou být například pozemské bohatství (kopa zlatě), zotročené ženy a koně získané vyplněním města, anebo to mohou být významné a mocné objekty jako Zlaté rouno nebo kožich Nemeanského lva. Skutky u mýtického hrdiny se měří podle toho, jak jsou velkolepé, nikoliv dle toho, jak jsou dobré. Vlastnoručně zabít tisíc vojáků a zmocnit se jejich majetku je ve starém řeckém mýtu považováno za hrdinský čin. Například Paris, trojský princ, unese Helenu, nejkrásnější ženu v celém Řecku. Tento jeho čin dopadne na konci tak, že zemřou tisíce vojáků, deset let se válčí a padne samotná Trója. To všechno kvůli tomu, že Paris unesl ženu již provdanou za jiného muže, neuvědomí si důsledky svých činů a jedná z lásky, ale také sobecky. Dnes bychom považovali jeho čin za nehrdinský, ale Řekové jej berou jako hrdinu. Paris zvedl svoji čest tím, že se zmocnil působivé trofeje – nejkrásnější ženy na světě. Následky tohoto činu ale Paridovým hrdinstvím neotřesou. Samozřejmě, že ne všichni antičtí hrdinové byli nemorální, vlastně je to hned Paridův bratr, Hector, kdo se z dnešního pohledu

vyjímá jako morálně založený hrdina. Hector bojuje v bitvě, o které ví, že ji nemá šanci vyhrát – učiní tak proto, aby ochránil obyvatele svého města. Dobré záměry v posledních chvílích jeho života z něj ale, v řeckém chápání smyslu hrdinství, neudělají většího hrdinu. V řeckém světě je idea hrdinství oddělena od ideje morálky.

5.1 Nejslavnější antičtí mýtičtí hrdinové

Řecká mytologie je dnes známá hlavně z řecké literatury a umění z doby od cca 900 – 800 př. n. l. dále.

Přehled antických bohů a hrdinů velmi dobře zpracoval Vojtěch Zamarovský ve své publikaci *Bohové a hrdinové antických bájí* z roku 1965.

Hérakles neboli Herkules „*je to syn nejvyššího boha Dia a tírynthské královny Alkmény, jeden z největších hrdinů řeckých bájí. S jeho jménem se setkáváme jako s přívlastkem mužů obrovské postavy nebo obrovské síly. Ale Hérakles nebyl jen silák. Byl to člověk s lidskými slabostmi i s kladnými vlastnostmi, který neváhal bojovat s osudem a využívat svých schopností nejen pro vlastní slávu, ale také toho hodně vytrpěl; právě proto byl hrdina. Dostalo se mu odměny, po které marně toužil jeho babylonský předchůdce Gilgameš nebo foinický Melkart; splnila se mu nejneplnitelnější touha člověka – stal se nesmrtelným.*“ (Zamarovský, 1965, s.)

Achilleus – „*syn fthýjského krále Pélea a mořské bohyně Thetidy, největší achajský hrdina v trojské válce. Nikdo ze sto tisíc Achajců, kteří přišli pod vedením mykénského krále Agamemnona pod hradby vysoké Tróje, se mu nevyrovnal silou, odvahou, obratností a rychlostí, ani přímostí povahy a mužnou krásou. Oplýval vším, co zdobí a ctí muže, všeho mu osud dopřál ve svrchované míře, jen jedno mu upřel: aby byl šťastný.*“

(Zamarovský, 1965, s.)

Agamemnón – „*mykénský král a vrchní velitel spojených achajských vojsk v trojské válce, syn král Átreia a jeho manželky Áeropy. Hrdý a vznešený, mocný a v boji statečný, ale též domýšlivý a sobecký, v těžkých situacích nerozhodný a na svou prestiž malicherně žárlivý – takový se nám jeví podle Homéra i podle Aischyla, Eurípida a Sofokla.*“ (Zamarovský, 1965, s.)

Odysseus – „*syn hrdiny Láerta a jeho manželky Antikleie, ithacký král. Jeho statečnost, odvaha, vytrvalost a zejména chytrost vešly do přísloví, jež žijí dodnes; „Odyssea“ je ještě stále nejvýstižnějším pojmenováním dlouhé a strastiplné cesty.*

Hlavní zásluhu na jeho popularitě má Homér, který ho povýšil na titulního hrdinu své Odysseie. Jako hrdina bez bázně, i když ne vždy bez hany, ožil pak Odyseus v nesčetných dílech řeckých, římských a novověkých Římané brali Odyssea jako zápornou postavu. Římané, kteří se považovali za potomky Trójanů, se mu tak zřejmě mstili za to, že ze všech achajských vůdců měl největší podíl na záhubě Tróje.“ (Zamarovský, 1965, s.)

Iásón –, syn iólského krále Aisona a jeho manželky Eteoklymeny, vůdce slavné výpravy Argonautů do Kolchidy. “ (Zamarovský, 1965, s.)

Íkaros –, syn athénského umělce a vynálezce Daidala, první oběť prvního letu člověka. Je jedním z nejznámějších hrdinů řeckých mýtů, a jak tomu s jeho letem a neštěstím bylo, je všeobecně známo. Jeho otec Daidalos postavil krétskému králi Mnóovi labyrint pro obludu Mínótaura. Král Mínós zakázal Daidalovi opustit Krétu, aby neprozradil tajemství této stavby nebo nepostavil podobnou jinde. Když nemohl Daidalos uprchnout z Kréty po moři, rozhodl se pro útěk vzduchem. Sestrojil z ptačích per křídla pro sebe i pro svého syna a společně z Kréty uletěli. Íkaros však neposlechl Daidalova příkazu, aby neletěl příliš vysoko, a za ostrovem Parem vzlétl do takové výše, že slunce roztavilo vosk, jímž byla pera jeho křídel slepena, takže se zřítil do moře a utonul. Moře, ve kterém zahynul, dostalo po něm jméno Ikarské. Jmenovalo se tak už za Homéra a jmenuje se tak dodnes.“ (Zamarovský, 1965, s.)

5.2 Mýtičtí hrdinové starověku

Gilgameš byl podle Sumerského královského seznamu pátý král Uruku. Epos o Gilgamešovi má dvě části. V první chce Gilgameš (ze dvou třetin po matce bůh) postavit hradby kolem svého města (Uruku) avšak bohům se nelíbí nárek lidí a tak sešlou na Gilgameše polodivokého člověka Endiku, aby ho přemohl. Po vzájemném měření sil se ale spřátelí a zabijí spolu obra Chuvavu. Ištar je bohyně zamilovaná do Gilgameše, ale on jí odmítne a tak musí čelit nebeskému býku. Po nějakém čase však Enkidu zemře.

V druhé části hledá Gilgameš nesmrtelnost. Vypraví se za svým nesmrtelným předkem Uta- Napištin. Nejprve se dozví, že nesmrtelnost získá, bude-li bdít 6 dní a 7 nocí. Neuspěje. Další rada je sníst rybu na dně moře. Když jí však vyloví, sebere mu jí had. Potom převozník na řece smrti říká: Nemůže najít věčný život člověk, může si však zachovat věčné jméno.

Ráma je hrdina staroindického eposu Rámájana. Ztělesňuje rozum, uměřenost, spravedlivé konání a ideální vládu. Ve starších částech eposu představován jako dokonalý člověk, v mladších částech již zbožněn jako sedmé vtělení (avatár) nejvyššího boha Višnu. Počátky živého kultu Rámy spadají do 11. stol., vrcholu dosáhl ve středověkých verzích psaných v novoindických jazycích, kde je Ráma považován za projev absolutního božství a je předmětem oddané lásky. (<http://leccos.com/index.php/clanky/rama>)

Virakoča je mýtický hrdina Inků. Vystupuje často jako bůh-stvořitel, který stvořil svět, slunce i všechny ostatní bohy, lidi i zvířata, o další chod světa se ovšem pak již příliš nestaral. Jindy je chápán spíše jako mýtický zakladatel, který během své pouti světem učil lidi základům civilizace. (<http://cs.wikipedia.org/wiki/virakoča>)

5.3 Středověk a jeho hrdinové

Král Artuš je legendární postava britské mytologie. Je hlavním hrdinou tzv. Artušovských legend, kdy hledají svatý grál. Grál je podle středověkých legend nádoba, v níž Ježíš Kristus při poslední večeři proměnil víno ve svou krev a do níž byla při ukřižování zachycena prolitá krev. Nádobu měl uchovat Josef Arimatejský a tajnou cestou se měla dostat až na grálový hrad k mytickému králi, králi Artušovi a jeho rytířům kulatého stolu, kteří jsou protagonisty grálových legend.

Tristan a Isolda - epos je zpracovaný podle staré keltské pověsti. Námětem je osudová láska a její boj proti předsudkům. Tristan dobyl pro svého strýce krále Marka plavovlasou Isoldu. Nedopatřením vypijí oba nápoj lásky, určený pro starého krále. Propadnou milostné vášni, která po různých dramatických příhodách skončí pro oba tragicky.

Robin Hood je lidový anglický středověký hrdina. Je to legendární zbojník, který bohatým bere a chudým dává. Podle pověsti žil se svojí družinou v lese Sherwoodu nedaleko Nottinghamu v době zajetí krále Richarda Lví Srdce, tedy na přelomu 12. a 13. století.

5.4 Hrdinové Starého a Nového zákona

Starý zákon

Noe je hrdinou několika příběhů z 1. knihy Mojžíšovy (Gn 6,9-9,28), z nichž nejznámější je příběh o potopě. Když se Bůh rozhodl vyhladit ze světa vše živé pro jeho špatnost a zkaženost, našel zalíbení ve spravedlivém Noemovi, kterému poručil, aby si postavil archu. Noe Boha uposlechl, a když přišla potopa, zachránil se v arše on i celá jeho rodina, tedy celkem 8 osob. Kromě toho dostal od Boha příkaz, aby v arše uložil všechny živočišné druhy, od každého jeden (v některých případech 7) pár.

Po opadnutí potopy archa spočinula na pohoří Araratu (Gn 8,4). Poté je Noe svědkem nové Boží smlouvy s veškerým tvorstvem, kdy Bůh slibuje, že už nikdy nesešle na zem potopu. Jako důkaz a znamení smlouvy má sloužit duha.

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Noe>)

Jonáš je starozákonní prorok a hlavní postava stejnojmenné biblické knihy Jonáš. Je známý především svým příběhem o útěku před Bohem. Aby nemusel uposlechnout Božího hlasu, který ho žádal, aby šířil jeho víru v asyrském hříšném Ninive, uprchl na moře. Chtěl se odplavit do Taršíše, ale Bůh seslal na loď obrovskou bouři. Námořníci poznali, že je to vše kvůli Jonášovi a proto ho hodili do moře, kde ho pak spolkla velká ryba. Po třech dnech ho ryba na Boží příkaz vyplivla zpět na souš. Jonáš šel do Ninive, kde kázal, že Bůh město zničí a nikdo nepřežije. Obyvatelé se začali kát a Bůh město nezničil. Jonášovi se nelíbilo, že jim Bůh odpustil a ulehl pod strom, který ale posléze uschl. Jonáš si stěžoval Bohu a ten ho pokáral, že mu je líto jednoho stromu a celého města ne.

(http://cs.wikipedia.org/wiki/Jonáš_prorok)

Nový zákon

Petr – apoštol je původním jménem Šimon (papežem cca 30 – 64/67 Řím) byl jeden z dvanácti původních apoštolů – učedníků Ježíše Krista. Je považován za prvního papeže.

Jan Evangelista je považován za nejmoudřejšího křesťana. Učedník, kterého Ježíš nejvíce miloval. Apoštol Pavel jednou nazval Jana spolu s Petrem a Jakubem "sloupy církve". Je patronem teologů, úředníků, notářů, sochařů, malířů, písařů, spisovatelů, knihkupců, knihtiskařů, vazačů knih, výrobců papíru, vinařů, řezníků,

sedlářů, výrobců zrcadel, rytců, svíčkařů a košíkářů, přátelství, proti otravám, spáleninám, bolestem nohou, padoucnici, krupobití, za dobrou úrodu.

5.5 Hrdinové starých českých pověstí

Hrdinové starých českých pověstí jsou popsáni v knize od Aloise Jiráska *Staré pověsti české, „která popisuje události z české historie založené na lidové slovesnosti a některých historických faktech. Poprvé vyšla v roce 1894 v pražském nakladatelství J. R. Vilímk jako 11. svazek v edici Vilímkova knihovna mládeže dospívající. S výjimkou období protektorátu vycházela opakovaně a často, oblíbil si ji i gottwaldovský komunistický režim, za nějž vycházela s doslovem Zdeňka Nejedlého.*

První vydání a mnoho dalších zejména do druhé světové války ilustroval Věnceslav Černý, poválečná vydání vycházela s ilustracemi Antonína Procházky, zhruba od roku 1950 vycházela kniha v nakladatelstvích Mladá fronta a SNDK s ilustracemi Mikoláše Alše. S ilustracemi Věnceslava Černého vyšlo znovu například v Československém spisovateli roku 1981, v Albatrosu roku 2000 a 2008 nebo v Ottově nakladatelství roku 2008.

Podle této knihy byl v roce 1952 natočen stejnojmenný barevný loutkový animovaný film o délce 91 minut, který režíroval Jiří Trnka.“

(http://cs.wikipedia.org/wiki/Staré_pověsti_české)

V knize se objevují hrdinové jako: Krok, Bivoj, Libuše, Přemysl Oráč, Křesomysl, Horymír, Šemík, Duryk, Neklan s mnoho dalších.

Bivoj - mladý statný muž, zabil kance, který zužoval království. Kněžna Libuše mu dala odměnou krásný mužský pás z pokladu jejího otce, který vybrala Kazi, sestra Libuše. Kazi si Bivoje oblíbila a pojala ho za manžela.

Libuše – je krásná kněžna, která je velmi chytrá a spravedlivá a je to věštkyně.

Přemysl Oráč - je mýtickým zakladatelem dynastie Přemyslovců, původní české vládnoucí dynastie.

6 Hrdinové v literatuře

Hrdinou nazýváme klíčovou postavu v epickém nebo dramatickém díle. Nemůžeme ale ztotožňovat takového hrdinu s hrdinou v druhém smyslu tohoto slova,

tedy s rekem, héroem, statečným člověkem. Hrdinou v literárním díle může být i člověk veskrze nehrdinský, ba dokonce zbabělý (pan Brouček u S. Čecha).

Charakteristika literární postavy - postava může být charakterizována přímo- autor, vypravěč, ostatní postavy nebo postava sama přímo pojmenovávají charakterové a fyzické vlastnosti postavy, nebo nepřímo - postava je charakterizována svým postojem ke skutečnosti, nebo svými činy.

Pojem hrdina je tradičně chápán jako postava, která se odlišuje od ostatních lidí svými nadprůměrnými (fyzickými nebo psychickými) schopnostmi a koná zásadně jen dobré skutky, přičemž jeho vlastní blaho je pro něj až na 2 místě. Literární hrdina je literární postava v užším slova smyslu. Je klíčovou postavou literárního díla a vzbuzuje v nás představu určitých vlastností.

Literární hrdina nemusí být vždy něčím výjimečný (zejména v realismu je čtenářovy předváděn hrdina, který zcela splývá s davem) a nemusí být vždy kladný. Ve vývoji literatury je patrný vývoj od chápání pojmu hrdina od kladné postavy až k postavě jakéhokoliv charakteru. Hrdina může mít v průběhu děje až do konce stále stejné vlastnosti (povídka) nebo se jeho (většinou charakterové) vlastnosti vyvíjí (román).

Antihrdina (viz.kap.) - postava zbavená všech hrdinských rysů např. Švejk (pasivní, nesnaží se o jakýkoli zásah do děje).

Postoj autora k postavě hrdiny:

- Seberealizace - autor se ztotožňuje s literárním hrdinou, má autobiografické prvky (autoři literatury v období romantismu)
- Objektivní - autor se s postavou neztotožňuje, postava slouží čistě ději, či myšlence díla.
- Neutrální - popisuje hrdinu na základě skutečných faktů, nehodnotí. Historické romány o skutečných postavách (Mika Waltari-Egypt'an Sinuhet – odmítavý, jeho postava je prostředkem ke kritice společnosti.

Charakteristika postavy může být provedena pomocí:

- Typizace - vlastnosti literární postavy jsou typické pro člověka daného období, nebo prostředí.

- Individualizace - snaha o vykreslení výjimečného chování, jednání a vlastností literární postavy, která se vymyká společnosti (má s ní složité vztahy někdy se vůči ní i vymezuje – toto je typické zejména pro romantického hrdinu).
- Aktualizace - "zesoučasnění" historické, mýtické nebo jiné dříve užívané postavy; její zasazení do nového prostředí, demytizace, využití postavy jako motivu (Hus)
V. Vančura - Občan don Quijot (autor využil Cervantesovu postavu rytíře Quijota, který je symbolem snílka naprosto odtrženého od reálného světa, hrdina povídky je zpočátku také takový, ale když se během války ve Španělsku stane svědkem řádění fašistů, promění se v uvědomělého občana, který se chce na boji proti fašismu přímo podílet).
- Mýtyzace - hrdina je zobrazen jako mýtická postava s nadpřirozenými schopnostmi (tento způsob charakterizace se dnes využívá ve fantasy literatuře).

První hrdinové se objevují v pohanské mytologii již v r. 1700 př. n. l. Jde o polobohy, kteří jsou nadáni nadlidskou silou a kteří chrání lidstvo proti jeho nepřátelům (Epos o Gildamešovy).

Antika

Antický hlavní hrdina je krásný, nejen fyzicky, ale i psychicky. Antický hrdina vzdoruje bohům a nepřízní osudu. V epických dílech z archaického období řecké antiky hrdina svého cíle dosahuje (Odysseus). V dramatu pozdější antiky hrdina fyzicky podléhá, ale morálně vítězí (Euripidés-Antigona). Kladnými hrdiny antické římské komedie jsou prohnání a chytrí otroci nebo nevěstky (Plautus-Komedie o hrnci).

Středověk

Raně středověký hrdina je kladný. Je jím většinou světec, který je za svou víru umučen, nebo poustevník, který pohrdá světem pro jeho materiálnost, a tak se uchyluje k asketickému životu mimo společnost. Hrdinou a zároveň ideálem vrcholného a pozdního středověku je rytíř. Tento hrdina je plně oddán bohu, papeži a panovníkovi. Pro svou víru bojuje a ochraňuje křesťanský svět proti pohanům, bezvěrcům a nepřátelům církve. Za svou víru a za panovníka je ochoten zemřít v boji. (Píseň o Rolandovi, Píseň o Cidovi)

Renesance

Renesance klade důraz na svobodný rozvoj člověka, proto je hlavním hrdinou člověk, který má radost z pozemského života, je požitkář a rozhoduje sám o sobě,

hledá smysl života a je to silný jedinec. Hrdina si volí svůj vlastní osud sám. V renesanci vznikají 2 nové typy hrdinů: Don Quijote: spisovatel Miguel de Cervantes Savedra (Don Quiote se odmítá podřídit realitě světa a žije ve svém vlastním světě snů. Představuje si, že je rytíř. Na cestách jej doprovází Sancho Panza, jehož pohled na svět je mnohem realističtější. Na rozdíl od Quijoty, nadchnutého pro ideály rytířskosti, je Sancho přízemní materialista. Hamlet: spisovatel: William Shakespeare (Hamlet je dánský princ, jehož otec byl, jak se později od otcova ducha doví, zabit vlastním bratrem, který se stal králem a vzal si Hamletovu matku. Hamlet se chce pomstít ale není rozhodný).

Baroko

Hrdinou je člověk, který si je vědom své malosti, a proto se upíná k bohu, jako svému zachránci. Více než po pozemské, a tedy pomíjivé slávě, touží po věčném životě v nebi. Renesanční víra v člověka ustupuje do pozadí a do popředí se dostává víra. J.A.Komenský: Labyrint světa a ráj srdce je alegorický román. Hlavní hrdina poutník, poznává zkaženost světa, když tuto zkaženost prohlédne, upadá do beznaděje, ze které ho vytrhuje boží hlas, který jej vyzývá, aby se uzavřel do svého srdce a přebýval v něm s Kristem. Komenský do této postavy částečně promítl sebe, jde o seberealizaci.

Klasicismus

Hrdina se podřizuje vyšším cílům na úkor svých cílů osobních. Jeho krása spočívá v jeho kázni a pravdivosti. Klasicismus zobrazuje člověka i v jeho záporných stránkách (hlavní hrdinové bývají často záporní). Pierre Corneille: Cid: Tragédie - Cid zabije otce své milé, ale u ní je láska převážena smyslem pro spravedlnost a žádá pro Cida potrestání.

Moliere: Lakomec: hlavní hrdina je deformovaný penězi, které pro něj znamenají celý život. Když je okraden, ztrácí smysl života.

Romantismus

Hrdina se cítí být rozdílný od lidí okolo něj, a proto se uzavírá do samoty, izolace nebo snu. Hrdinou může být i nepochopený člověk na okraji společnosti, jehož mají všichni za vyvrhele. Romantický hrdina je velice citově založen. Promítají se do něj dokonale pocity autora (mohutná typizace).

Victor Hugo: Chrám matky boží v Paříži – hlavním hrdinou je šeredný zvoník Quasimodo, jež se zamiluje do krásné cikánky Esmeraldy.

K. H. Mácha : Máj - Rozsáhlá báseň o 2 intermezzech. Pojednává o Vilémovi, který zabil vlastního otce, který mu přebíral milou. Protože ho společnost zavrhuje, žije jako zbojník v lese.

Realismus

Mohutně se zde projevuje typizace (která např. u Dickense přerůstá ve schématismus, zabývá se osudy chudých dětí-Oliver Twist aj.). Hrdinou bývá obyčejný člověk, který většinou pochází z dělnické třídy. Hlavní hrdina je buď naprosto dobrý, nebo naprosto špatný.

Honoré de Balzac : Otec Goriot - tragika otce, jež obětoval vše pro své dcery (dostane je do vznešené společnosti). Otec žije v penzionu a nevděčné dcery se za něj stydí a nestýkají se s ním. O Goriota se stará student Rastignac. Ten se však nechá zločincem změnit a zvítězí u něj karierismus. Goriot umírá v chudobě, sám a opovrhován.

Extrémním směrem realismu je naturalismus.

Naturalistický hrdina je determinován prostředím, v němž žije. Je ovlivněn nejnižšími živočišnými pudy a je slabý (propadá alkoholismu). Emile Zola: Zabiják - klidný život rodiny klempíře se mění v boj o přežití. Manžel je alkoholik. Manželka se upije k smrti. Zabijákem je alkohol.

Národní obrození

Hrdina je vlastenec, který se snaží pozvednout kulturu a ducha národa. Národ je pro něj více než láska.

Ztracená generace

Objevuje se u generace tzv. beatníků, kteří se cítí být zdeformováni válkou. Podobný názor s sebou nese i literatura E:M: Remarka která ostře odsuzuje válku.

Vančura:Pekař Jan Marhoul – pekař, který má silné sociální cítění a dává pečivo zadarmo chudým lidem. Zkrachuje a neuspěje v dalším životě. Je to takový český Don Quijote. Odmítá si přiznat drsnou realitu.

(<http://absolventi.gymcheb.cz/2008/jafrydr/ds03.html>)

6.1 Oblíbení literární hrdinové

Alexandre Dumas, Tři mušketýři – Hrdiny příběhu jsou královští mušketýři Athos, Porthos a Aramis, ale největším hrdinou je mladý gaskoňský šlechtic **d'Artagnan**, který se také stane mušketýřem. d'Artagnan je mladý, krásný, ale také vtipný hrdina, který je oddaný králi a královně Francie.

Nejznámější filmové adaptace:

- Tři mušketýři (1911), francouzský němý film, režie André Calmettes a Henri Pouctal
- Tři mušketýři (1921), francouzský němý film, režie Henri Diamant-Berger
- Tři mušketýři (1921), americký němý film, režie Fred Niblo
- Železná maska (1929), americký němý film podle *Tří mušketýrů ještě po deseti letech*, režie Allan Dwan
- Tři mušketýři (1933), francouzský film, režie Henri Diamant-Berger
- Tři mušketýři (1935), americký film, režie Fred Niblo
- Tři mušketýři (1948), americký film, režie George Sidney
- Tři mušketýři (1953), francouzský film, režie André Hunebelle
- Tři mušketýři (1961), francouzský film, režie Bernard Borderie
- Tři mušketýři (1973), britsko-americký film, režie Richard Lester
- Čtyři mušketýři (1974), britsko-americký film, režie Richard Lester, druhý díl
- Muž se železnou maskou (1977), americký televizní film podle *Tří mušketýrů ještě po deseti letech*, režie Mike Newell
- D'Artagnan a tři mušketýři (1978), sovětský film, režie Georgij Jungvald-Chilkjevič
- Návrat mušketýrů (1989), britský film, režie Richard Lester
- Tři mušketýři (1993), americký film, režie Stephen Herek
- Muž se železnou maskou (1998), americký film podle *Tří mušketýrů ještě po deseti letech*, režie Randall Wallace
- Mušketýr (2001), americký film, režie Peter Hyams
- D'Artagnan a tři mušketýři (2005), francouzský film, režie Pierre Aknine
(http://cs.wikipedia.org/wiki/Tři_mušketýři)

Alexandre Dumas, Hrabě Monte Christo – Hlavní hrdina tohoto historického románu je **Edmond Dantes**, který byl v mládí nespravedlivě uvřazen do vězení. Edmond Dantes strávil ve vězení bez soudu čtrnáct let. Podaří se mu však uprchnout, najde tajný poklad a stává se z něho boháč. Nechává si říkat Hrabě Monte Christo a chce se pomstít za dávnou zradu. Postupně všechny zničí, ale jeho dávná láska není naplněna.

Tento román byl několikrát zfilmován:

- The Count of Monte Cristo, dva americké němé filmy, jeden z roku 1908 a druhý z roku 1913,
- The Count of Monte Cristo (1934), americký film režiséra Rowlanda V. Leeho,
- Le Comte de Monte-Cristo (1955), francouzský film režiséra Roberta Vernayho
- The Count of Monte Cristo(1975), britský film režiséra Davida Greena
- Le Comte de Monte Cristo (1998), francouzský televizní film režisérky
- The Count of Monte Cristo (2002), americký film režiséra Kevina Reynoldse
(http://cs.wikipedia.org/wiki/Hrabě_Monte-Christo)

Karl May, Poklad na Stříbrném jezeře – Hlavní hrdina je indiánský náčelník **Vinnetou**, který je neuvěřitelně čestný a spravedlivý. Mnohá díla Karla Maye byla zfilmována.

Nejznámější filmové adaptace:

- První němé filmy *Na troskách ráje* (1920), *Karavana smrti* (1920) a *Vyznavači ďábla* (1921)
- Karavana otroků (1958), režie Georg Marischka a Ramón Torrado.
- Poklad na Stříbrném jezeře (1962), režie Harald Reinl.
- Vinnetou (1963), první část, režie Harald Reinl.
- Old Shatterhand (1964), režie Hugo Fregonese.
- Žut (1964), režie Robert Siodmak.
- Vinnetou – Rudý gentleman (1964), druhá část, režie Harald Reinl.
- Mezi supy (1964), režie Alfred Vohrer.
- Poklad Aztéků (1965), režie Robert Siodmak.
- Petrolejový princ (1965), režie Harald Philipp.
- Divokým Kurdistánem (1965), režie Franz Joseph Gottlieb.
- Vinnetou – Poslední výstřel (1965), třetí část, režie Harald Reinl.
- Old Surehand (1965), první část, režie Alfred Vohrer.
- V Říši stříbrného lva 1965, režie Franz Joseph Gottlieb.
- Poklad Inků (1965), režie Georg Marischka.
- Vinnetou a míšenka Apanači 1966, režie Harald Philipp.
- Old Firehand 1966, režie Alfred Vohrer.

- Vinnetou a Old Shatterhand v Údolí smrti (1968), režie Harald Reinl.
(http://cs.wikipedia.org/wiki/Karel_May)

Joseph Rudyard Kipling – Kniha džunglí - Jde zvířecí epos v próze odehrávající se v indické džungli. Hlavní hrdina je chlapec **Mauglí**, kterého unesl z vesnice lidožravý tygr a zachránila jej vlčí smečka. V knize zvířata spolu rozmlouvají, lidé však o tom vůbec nevědí a jejich řeč nevnímají. Mauglí se však řeči zvířat naučí a stane se plnohodnotným obyvatelem džungle i příslušníkem vlčí smečky.

Nejznámější filmové adaptace:

- The Jungle Book (Kniha džunglí), USA 1942, režie Zoltan Korda
- Maugli (Mauglí), SSSR 1967, režie Roman Davydov a A. Zorina, animovaný film,
- The Jungle Book (Kniha džunglí), USA 1967, produkce Walt Disney, režie Wolfgang Reitherman, animovaný film,
- The Jungle Book (Kniha džunglí), USA 1994, režie Stephen Sommers
- The Second Jungle Book: Mowgli & Baloo (Druhá Kniha džunglí: Mauglí a Balú), USA 1997, režie Duncan McLachlan
- The Jungle Book 2 (Kniha džunglí 2), USA 2003, produkce Walt Disney, režie Steve Trenbirth, animovaný film.
(http://cs.wikipedia.org/wiki/Knihy_džunglí)

Daniel Defoa, Robinson Crusoe – Hlavní hrdina je **Robinson Crusoe** (Kreutznauer), který ztroskotal na lodi a jako jediný přežil. 29 let žil na opuštěném ostrově a snažil se přežít a nezbláznit se ze samoty. Mezitím objevil lidskou stopu a zjistil, že to je obětní ostrov domorodců, kanibalů. Tím, že osvobodil jednoho muže, který měl být obětován, si získal i přítele. A protože byl pátek nazval ho Pátkem. Jednou u ostrova zakotvila loď, čímž ho zachránila a on opět spatřil Anglii.

Filmové zpracování:

- Robinson Crusoe (1954) - Režie: Luis Buñuel
- Robinson Crusoe (1997) - Režie: George Miller, Rod Hardy

Jaroslav Foglar, Rychlé šípy - je název fiktivního klubu pěti hochů z knih a komiksů. Členy klubu a zároveň hlavními hrdiny jsou **Mirek Dušín**, Jarka Metelka,

Jindra Hojer, Červenáček a Rychlonožka. Mírek Dušín je synonymem bezchybného kladného hrdiny. Má výjimečný smysl pro čest a hrdost. Snaží se hájit pravdu za každou cenu. Snaží se být vzorem pro své kamarády. Mírek Dušín se vryl do obecného povědomí jako typ nereálně dokonalého kladného hrdiny. Často bývá parodován nebo používán jako výsměšné přirovnání.

([#Mirek_Du.C5.A1.C3.ADn](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mirek_Dušín))

Televizní zpracování:

- Záhada hlavolamu, seriál (1969), režie: Hynek Bočan
- Záhada hlavolamu, film (1993), režie: Petr Kotek
- Rychlé šípy (parodie), film (2010), režie: Matěj Pichler

John Ronald Reuel Tolkien, Pán prstenů – výpravný román žánru hrdinská fantasy, jehož hlavním hrdinou je **Hobit Frodo Pytlík**, je malý vzrůstem, ale velký svými hrdinskými činy.

Filmová adaptace:

- Pán prstenů: Společenstvo Prstenu, film (2001), režie: Peter Jackson
- Pán prstenů: Dvě věže, film (2002), režie: Peter Jackson
- Pán prstenů: Návrat krále, film (2003), režie: Peter Jackson

Joanne Rowlingová : Harry Potter a Kámen mudrců, Harry Potter a Tajemná komnata, Harry Potter a vězeň z Azkabanu, Harry Potter a Ohnivý pohár, Harry Potter a Fénixův řád, Harry Potter a Princ dvojí krve, Harry Potter a Relikvie smrti : řada knih o čarodějnickém uční Harry Potterovi. Každá kniha popisuje jeden rok v životě **Harryho Pottera**, počínaje začátkem školních prázdnin a konče závěrem školního roku. V prvním díle je Harrymu a jeho spolužákům 11 let, v šestém se na konci blíží k 17. narozeninám. Harry Potter je napůl člověk a napůl kouzelník, zažívá neuvěřitelná dobrodružství, je velmi statečný a čestný.

Filmová zpracování:

- Harry Potter a Kámen mudrců (2001), režie: Chris Columbus,
- Harry Potter a Tajemná komnata (2002), režie: Chris Columbus,
- Harry Potter a vězeň z Azkabanu (2004), režie: Alfonso Cuarón,
- Harry Potter a Ohnivý pohár (2005), režie: Mike Newell,
- Harry Potter a Fénixův řád (2007), režie: David Yates,
- Harry Potter a princ dvojí krve (2009), režie: David Yates,
- Harry Potter a Relikvie smrti 1. díl (2010), režie: David Yates
- Harry Potter a Relikvie smrti 2. díl – premiéra 2011

Stephenie Meyer, Stmívání, Nový měsíc, Zatmění, Rozbřesk, Půlnoční slunce (ještě není vydáno) – hlavní hrdinkou ságy je **Isabella (Bella) Swanová**, která se zamiluje do upíra Edwarda Cullena, ale také zároveň do vlkodlaka Jacoba Blacka. Prožívá život plný nebezpečí, ale také vášně a lásky. Bella je velmi tichá a záhadná dívka, která by za svou lásku položila život.

Filmová zpracování (označená za romantický, fantasy, drama):

- Stmívání, film (2008), režie: Catherine Hardwicke
- Nový měsíc, film (2009), režie: Chris Weitz
- Zatmění, film (2010), režie: David Slade

7 Pohádkoví hrdinové

Pohádkové hrdiny velmi výstižně zpracoval Vladimír Jakovlevič Propp, ruský lingvista. Zabýval se Folklórem a mnoho svých spisů věnoval studiu prvků lidových pohádek. Proppovy dvě hlavní studie o skladbě, prvcích a dějinných a kulturních kořenech pohádek jsou *Morfologie pohádky a jiné studie* a *Historické kořeny magických příběhů*.

V první knize velice přesně a podrobně třídí různé větve pohádkového žánru a identifikuje neměnné funkce postav a jejich základní charakteristiky na základě přesvědčivé empirické dokumentace.

V druhé knize (*Historické kořeny magických příběhů*) se věnuje rekonstrukci vzniku pohádky a zasazuje ji do širokého kulturního a dějinného kontextu.

V magickém příběhu nalézají kreativní a autenticky lidové ztvárnění dávných vztahů výroby a příslušných magicko-náboženských projevů.

Struktura pohádky - podle Proppa pohádka ve své „úplné“ formě obsahuje celkem 31. bodů. Nemusí být přítomny všechny, ale vždy ve stejném pořadí.

Tyto body jsou následující:

- ¹ Člen rodiny odchází pryč (uvedení hrdiny);
- ² Zákaz uložený hrdinovi;
- ³ Porušení zákazu (uvedení záporného hrdiny);
- ⁴ Záporný hrdina se pokouší o řešení (pokouší se najít děti/poklad apod. nebo se budoucí oběť obrací na něj);
- ⁵ Záporný hrdina získává informace o hrdinovi;
- ⁶ Záporný hrdina se pokouší oklamat oběť a zmocnit se jí/jejích předmětů;
- ⁷ Oběť je oklamána a nevědomky pomáhá zápornému hrdinovi;
- ⁸ Záporný hrdina poškozuje člena rodiny;
- ⁹ Neštěstí je odhaleno (hrdina je vyslán, je zavolán na pomoc apod., resp. poškozený hrdina je vyslán pryč);
- ¹⁰ Hledač souhlasí s protiakcí nebo se pokouší o protiakci;
- ¹¹ Hrdina opouští domov;
- ¹² Hrdina je zkoušen, dotazován, napadán apod. připravuje se cesta, na níž získá magickou pomoc („dárce“);
- ¹³ Hrdina reaguje na akci budoucího dárce (zkouška, osvobození zajatého, usmíření hádajících se, vykonává službu apod.);
- ¹⁴ Hrdina získává magický předmět;
- ¹⁵ Hrdina se přesouvá nebo je veden k tomu, za čím se vydal;
- ¹⁶ Hrdina a záporný hrdina svádějí přímý boj;
- ¹⁷ Hrdina je zraněn/označen;
- ¹⁸ Záporný hrdina je poražen (zabit v boji, poražen v hádankách, zabit ve spánku, vyhnán apod.);
- ¹⁹ Původní neštěstí je napraveno;
- ²⁰ Hrdina se vrací;
- ²¹ Hrdina je pronásledován (někdo se ho pokouší zabít, oklamat apod.);
- ²² Hrdina je zachráněn od pronásledování;
- ²³ Hrdina – nepoznán – přichází domů;
- ²⁴ Falešný hrdina si nárokuje jeho pocty;

- ²⁵ *Hrdinovi je předložen těžký úkol (ordál, zkouška, hádanka, zkouška síly či vytrvalosti apod.);*
- ²⁶ *Zkouška složena;*
- ²⁷ *Hrdina je rozpoznán (díky znamení/zranění, které mu vtiskl záporný hrdina, nebo díky předmětu);*
- ²⁸ *Falešný hrdina nebo záporný hrdina je zajat;*
- ²⁹ *Hrdina získává nový vzhled (krásný, nové šaty apod.);*
- ³⁰ *Záporný hrdina je potrestán;*
- ³¹ *Hrdina se žení a nastupuje na trůn (je odměněn).*

Když se těchto 31 bodů pokusíme ještě více schematizovat, dostaneme celkem 5 základních bodů:

- ¹ *Hrdina objevuje nedostatek.*
- ² *Hrdina se vydává na cestu.*
- ³ *Hrdina nachází pomocníka/protivníka.*
- ⁴ *Hrdinovi je uložena zkouška.*
- ⁵ *Hrdina je odměněn, nebo se rozvíjí nový nedostatek.*

(Propp, 1999)

Hrdinové, kteří bývají v pohádkách, jsou buď kladní, záporní nebo neutrální.

Z kladných

hrdinů, kteří se objevují v českých pohádkách, můžeme jmenovat: prince, princeznu, babičku, dědečka, Honzu, nevěstu, ženicha, přadlenu, sudičku, ševce, chůvu, myslivce, Krakonoše, atd.

Hrdinové z pohádek ale nebývají jen lidé, ale jsou to například i zvířata a nadpřirozené bytosti. Z toho bývají kladní: víla, anděl, havran, jelen, kůň, lesní žínka, trpaslík, víla, žába, liška.

Záporní představitelé v pohádkách jsou: čert, drak, had, jezinka, ježibaba, černokněžník, obr, strašidlo, vlk, vodník, loupežník.

Tyto bytosti nemusí být vždy kladné nebo záporné, v některých pohádkách můžou být král a královna zlí, princezna může být také zlá nebo neutrální – je to sice krásná princezna, ale je například rozmazlená a marnivá, ale většinou si to na konci příběhu uvědomí a změní se a stává se kladnou hrdinkou.

7.1 Charakteristika některých pohádkových postav

Princezna může být: veselá, smutná, ukřičená, ufňukaná, vzteklá, pyšná, líná, chytrá, hloupá, zamračená, neposedná, dobrosrdečná, zlomyslná, tichá, drzá, zvědavá, mazaná, mlsná, bázlivá skromná, zlá nebo hodná. Nesmím opomenout, že princezna bývá velmi často zakletá.

Princeznu je povětšinou potřeba od něčeho, či někoho vysvobodit. O princeznu mají zájem hlavně čarodějové, draci či lakomci. Čarodějové chtějí princeznu za manželku, ale protože vědí, že by je žádná princezna nechtěla, musí ji tajně unést. Draci chtějí princeznu také za manželku, nebo ji chtějí sežrat. A lakomcům jde hlavně o její bohatství.

Od takových zlých bytostí či zakletí ji většinou vysvobodí princ, nebo i chudý chasník, nebo princ převlečený za hodného chasníka. Princezna se většinou na konci pohádky provdá za svého vysvoboditele.

Princ sotva doroste do mládeneckého věku, rozloučí se se svou matkou královnou a svým otcem králem a vydá se do světa. Každý pořádný princ musí vykonat alespoň jeden hrdinský čin či dobrý skutek a přivést si ze světa nevěstu. Princové povětšinou nechodí do světa pěšky, nýbrž jezdí na koni. Když je v některé královské rodině princů víc, jezdí do světa buď každý zvlášť, nebo všichni najednou.

I mezi princí jsou velké rozdíly, někteří princové se pořád chlubí, jak jsou bohatí, jsou líní a bojácní. Ale ti správní princové jsou hodní a skromní. Na jejich cestách za nevěstou na ně čeká hodně nebezpečí a překážek, které ale hodní princové vždy překonají a vysvobodí princeznu, kterou si pak vezmou za ženu.

Král když je hodný, tak je většinou moudrý, rozvážný, dobrosrdečný a starostlivý. Pečuje o to, aby se lidem v království žilo dobře a spokojeně. Zlý král je krutý, nelítostný, sobecký a nespravedlivý. Pořád něco zakazuje, nikdo nesmí říkat, co si myslí, ale to co si král přeje slyšet. Král má děti – buď syny – prince, nebo dceru – princeznu.

Královna je buď hodná, nebo zlá. Hodné královny jsou spravedlivé a vlídné. Zlé královny nemají rády nikoho, ani své děti.

Honza je syn chudých chalupářů z malé vesničky. Je na něm zvláštní to, že vypadá, jako by neuměl do pěti počítat. Povaluje se za pecí, polehává v zahradě, moc nemluví, do ničeho se nehrne a vypadá trochu přihloupě. Někdy mu dokonce říkají hloupý Honza.

Honza se rozhodne, že půjde do světa, doma za pecí totiž velká hrdinství nenadělá. Sváže si do uzlíčku buchtu, rozloučí se a vyrazí do světa. Vždy, když vidí nějakou nepravost, zasáhne, kde je potřeba, tam pomůže. Když přijde do království, které je zahaleno černým hávem, protože zlý drak chce sežrat jedinou královskou dceru, tak zakročí. Má hodně kuráže, vypůjčí si koně a zbroj a zlého draka porazí. Král, který slíbil, že dá půl království a princeznu tomu, kdo ji zachrání, najednou ruší své slovo, pro žádného krále není totiž takový chudý Honza dost dobrý. Nakonec ale král pozná, že Honza je statečnější než všichni princové, které zná, a splní svoje slovo.

Sudička je stařenka, která narozenému dítěti něco přeje, a to se potom vždycky vyplní. Sudičky chodívají většinou ve třech. Jedna je zlá, druhá je hodná a třetí pokaždé jiná. Odkud sudičky přicházejí, nikdo neví. Ví se jen, že to jsou kouzelné pohádkové bytosti, že vypadají jako stařenky a že se najednou objeví a zase najednou zmizí.

Kouzelná babička nepřichází, nýbrž se objevuje. Neodchází, nýbrž mizí. Pohádková babička je vševědoucí – ví, kde bydlí zlý kouzelník, ví, kde má ježibaba klíč od truhly s pokladem, ví, čím přemoci obludu. Protože je tak moudrá, pozná hned, jestli mluví s člověkem hodným nebo zlým. Zlým lidem nepomáhá. Hodný člověk od ní může dostat třeba i dárek, který sice vypadá obyčejně (šátek, hrášek, kamínek), ale pak se ukáže, že je kouzelný a pomůže mu ke štěstí.

Čert se postavou podobá člověku, ale je chlupatý, má rohy, ocas a kopyto. Když někdo chce, aby mu čert pomohl, zavolá si ho a upíše mu svou duši. Čert dovede pomoci při všem, zvláště když chce, aby byl zlý člověk ještě horší, lakomec ještě lakomější a falešník ještě falešnější. Čerti jsou sice podlí, ale také spravedliví. Hříšníky odnášejí do pekla, ale na dobrého člověka je čert krátký.

Ježibaba se většinou pozná už na první pohled, protože je velmi ošklivá. Bývá naježená, rozčepýřená, zamračená, se zlýma očima a s jedním nebo dvěma velikými zuby. Ježibaby nemají na práci nic jiného, než někomu škodit a navíc jsou i lakomé.

Drak je největší a nejobávanější nestvůra. Draci se většinou rozdělují podle počtu hlav – na jednohlavé, dvouhlavé, tříhlavé, sedmihlavé a devítihlavé, největší ze všech jsou draci dvanáctihlaví. Drak je zlý, nesnášenlivý, nemá nikoho rád, je chamtivý a nelítostný. Většinou chce obsadit království nebo sežrat princeznu. (Dvorský, 1996)

Nejznámějšími světovými autory a sběrateli pohádek jsou:

- *Charles Perrault (1628 - 1703)*
 - *Kocour v botách*
 - *Šípková Růženka*
 - *Popelka*
 - *Sněhurka*
 - *Červená karkulka*
 - *perníkové chaloupce*
- *Hans Christian Andersen (1805 - 1875)*
 - *Císařovy nové šaty*
 - *Princezna na hrášku*
 - *Ošklivé káčátko*
 - *Statečný cínový vojáček*
 - *Křesadlo*
 - *Malá mořská víla*
- *Bratři Grimmové (1785 - 1863)*
 - *Jeníček a Mařenka*
 - *Šípková Růženka*
 - *Popelka*
 - *Sněhurka*
- *Carlo Collodi (1826 - 1890): Pinocchio*
- *Oscar Wilde (1856 - 1900) : Slavík a růže*
- *Selma Lagerlöfová (1858 - 1940)*
- *Alan Alexander Milne (1882 - 1956): Medvídek Pú*
- *Antoine de Saint-Exupéry (1900 - 1944): Malý princ*

Čeští autoři a sběratelé pohádek:

- *Božena Němcová*
- *Karel Jaromír Erben*
- *Jiří Mahen*
- *Jan Drda*
- *Miloš Macourek*
- *Jan Karafiát: Broučci*

- *Václav Čtvrtek: Rumcajs*
 - *Karel Čapek*
 - *Josef Čapek*
 - *Vladislav Vančura*
 - *Josef Štefan Kubín*
 - *Ondřej Sekora: Ferda Mravenec*
 - *Ota Hofman: Pan Tau*
- (<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pohádka>)

8 Hrdinové z filmu

Mnoho filmových hrdinů má knižní předlohu, viz. kapitola 7. Každý chtěl být v dětství někým, kdo něco dokáže. Hrdinou. Člověkem nebo nadčlověkem, který jednou zachrání svět. Postavičkou z komiksů nebo filmů, která dokáže vždy všechno, i to nemožné.

Hrdiny lze nalézt skoro ve všech filmech. Takoví lidé totiž nemusejí umět čarovat, létat nebo být všemohoucí. Mnoho filmových hrdinů má také komiksovou předlohu (viz. kapitola 9).

Vybrala jsem tři filmy, které mají své hrdiny, ale nejsou to žádní superhrdinové, jsou to takoví hrdinové „chudáčci“, kteří ve svém životě zažili nějakou tragédii, ale přesto dokážou žít normální život, dokážou se z něho radovat, i přes své postižení – v tom je jejich hrdinství.

Už zase skáču přes kaluže, film (1970), režie Karel Kachyňa, film je natočen podle životopisného díla Alana Marshalla z roku 1955. Hlavním hrdinou je venkovský kluk **Adam**, který vyrůstá v prostředí hřebčína. Po onemocnění dětskou obrnou ochrne na dolní končetiny. On se ale nevzdává a podaří se mu následky nemoci překonat a splní se mu sen, že bude jezdit na koních. Adam je velmi ctižádostivý a odvážný, protože se nehodlá vzdát a nepodlehne nemoci, v tom je jeho hrdinství.

Forrest Gump, film (1994), režie: Robert Zemeckis, film je natočen podle stejnojmenného románu amerického spisovatele Winstona Grooma z roku 1986. Vypráví příběh **Forresta Gumpa**, muže s IQ pod 70, a jeho neobvyklého života. Forrest se setkává s významnými historickými osobnostmi a na vlastní kůži prožívá

významné události, ale jejich význam si neuvědomuje. Příběh se odehrává převážně v USA v 2. polovině 20. století, s humorem, nadsázkou a obrovským nadhledem vypráví o velkých událostech této doby.

(<http://www.csfd.cz/film/10135-forrest-gump/>)

Rain Man, americké drama z roku 1988, režie: Barry Levinson. Je to velmi dojemný příběh dvou bratrů, z nich jeden z nich, **Raimond** (nazývaný Rain Man) je autistický - vývojově duševně postižen. Bratři se postupně sbližují a vynahrazují si více než dvacet let, které strávili v odloučení.

9 Komiksové hrdinové

První komiksy se objevily v Americe na sklonku 19. století. V komiksu jsou za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem v cílených sekvencích.

Dětský komiks se blíží žánru pohádky, je zde polarizace dobra a zla, a to předurčuje tento útvar k postavení jednoho z nejrozšířenějších žánrů dětské literatury.

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>, J. Buchal, 2001)

Čeští komiksové autoři a jejich díla:

Jaroslav Foglar, Rychlé šípy (viz. kapitola 6.1)

Ondřej Sekora, Ferda Mravenec (1935) – Hlavní hrdina je **Ferda Mravenec** (je to i filmový, seriálový a knižní hrdina, je velmi pracovitý, je nebojácný, chytrý a vynalézavý, vždy si ví rady. Jeho opakem je Brouk Pytlík, který je tak trochu líný a o všem jen mluví a nic neudělá.

Jaroslav Němeček (kreslíř), Ljuba Štíplová, Hana a Josef Lamkovi, Jiří Poborák, Karel Ladislav, Čtyřlístek (1969) – hlavními hrdiny jsou čtyři zvířecí kamarádi – Bobík, Fifinka, Mišpulín a Pind'a.

Bobík – je takový jedlík a silák. Jeho síla mu v různých spletených situacích přichází vhod, protože je nebojácný, ale často i popudlivý. Má též zálibu v dobrém jídle, takže má občas problémy s nadváhou.

Fifinka – je kuchařka, stará se o domácnost, vaří, uklízí a zašívá oblečení. Nemá ráda nepořádek. Má mírnou a citlivou povahu, je parádivá.

Mišpulín – je vynálezce, který ve své laboratoři vymýšlí a konstruuje různé vynálezy, které často zachrání hrdiny ze šlamastyky, je velmi bystrý.

Pind'a - je tichý a bojácný, ale často dokáže svůj strach překonat.

(http://cs.wikipedia.org/wiki/Čtyřlístek_komiks)

Světoví komiksové autoři a jejich díla:

Želvy ninja - je fiktivní tým čtyř antropomorfních želvích mutantů, kteří se jmenovali Donatello, Michelangelo, Leonardo a Raffael (podle renesančních malířů viz. kap. 11.4.1.) vycvičených jejich učitelem Mistrem Třískou. Jejich domovem byly kanály Manhattanu.

„Poprvé se objevily v květnu 1984 ve formě komiksu vydaného společností Mirage Studios v nevelké sérii 3000 výtisků. U nás se však Želvy proslavily až díky seriálovému zpracování, kterého se američtí diváci dočkali v pětidílné minisérii již ke konci roku 1987. O tři roky později již existovalo epizod více než 70. Na úspěchy komiksů se zde, podobně jako v jiných případech, pokusil navázat film. Dosud byly na téma želv ninja natočeny čtyři filmy (1990, 1991, 1993, 2007).“
(http://cs.wikipedia.org/wiki/Želvy_Ninja)

Joe Shuster (kanadský kreslíř) a Jerry Siegel (americký spisovatel), Superman

– má neobyčejné nadpřirozené schopnosti (umí létat, má neuvěřitelnou sílu, je rychlý, má rentgenové oči atd.). Skrývá svoji identitu – vede dvojí život – jako Superman, zachránce světa a jako obyčejný novinář Clark Kent. Tato postava je mnohokrát zfilmovaná, jak v hraných filmech a seriálech, tak také v animovaných filmech či seriálech.

Stan Lee a Jack Kirby, X-Men - X-Meni jsou superhrdinové, kteří se se super schopnostmi už narodili, jsou to mutanti – další vývojový stupeň člověka. X-Men je několikrát filmově zpracován.

Stan Lee, Spider-Man – je to superhrdina s pavoučími schopnostmi, jako je nadlidská síla a lezení po zdech, vysoká obratnost a šestý smysl. Existuje také jako animovaný seriál a filmová trilogie.

10 Hrdinové počítačových her

Mnoho dětí má za hlavního hrdinu nebo hrdinku postavu z počítačové hry. Ale u počítačových her nemá hrdina žádné vlastnosti, ty mu určuje jeho hráč. Jsou to ale vlastnosti především fyzického rázu. Hráč hraje za hlavního hrdinu, nebo se jím dokonce stává on sám. Hráč rozhodne, kdy má hrdina vyskočit, kopnout, vystřelit, atd. Pro hráče je důležité, jak hrdina vypadá a jaké má vlastnosti – co všechno se dá s tou postavou dělat a jak je realistická.

Samozřejmě, že existují počítačové hry, které jsou více „intelektuální“, ale hlavní hrdina má jen ty vlastnosti, které jsou v nabídce hry, a které mu dá hráč.

Příklady počítačových her:

Tomb Raider je série počítačových her, videoher, komiksů a filmů, jejichž hlavní postavou je britská archeoložka **Lara Croft**. Od uvedení první hry Tomb Raider v roce 1996 se celá série postupně stala vysoce lukrativní a postava Lary Croft je jednou z hlavních ikon herního průmyslu. Dokonce i Guinnessova kniha rekordů z roku 2006 označila Laru Croft za nejúspěšnější hrdinku videoher. Dále byly natočeny dva filmy, v nichž hlavní roli ztvárnila americká herečka Angelina Jolie. (viz obr. č. 3)

V herním prostředí zobrazeným trojrozměrně hráč musí provést postavu Lary různými jeskyněmi, hrobkami a dalšími lokacemi. Setkává se s nepřáteli, a to jak zvířecími, tak i lidskými, sbírá různé předměty, řeší hlavolamy, pomocí kterých se dostává do dalších míst. Na konci své cesty nalezne hledaný předmět, kterým je zpravidla nějaký dávný mocný artefakt.

[http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Rider_\(série\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Rider_(série))

Batman: Arkham Asylum

„V úloze slavného netopýřího muže budete moci vymlátit duši z těch nejhorších zločinců, který kdy město Gotham poznalo. Ve známém Gotham City se nachází Arkham Asylum, tedy Arkhamský ústav. Který obývají psychicky narušení jedinci (pro všechny smrtelně nebezpečný psychopati), lze se očekávat, že když se tam něco pokazí,

budou z toho velké problémy. Střetnete se tak se starými známými zlosyny jako je například Joker a nebo Tučňák.“ (viz obr. č. 4)

(<http://www.hry-ke-stazeni.ic.cz/?cat=3>)

Batman byl mnohokrát filmově zpracován, poprvé se však objevil v komiksu.

Terminator Salvation

„V této hře se vžijete do role Johna Connora, který bojuje pro přežití lidstva proti Skynetu. Tato hra se odehrává v okolí Los Angeles, v roce 2016, tedy dva roky před událostí z filmu. Během hry se Connorův tým rozšíří (v jednu chvíli bude mít až deset vojáků) a s nějakými jeho členy budete moci navázat bližší vztah, s jinými nenavázete příliš kladný vztah, a dokonce třeba někoho například necháte napospas jisté smrti a nepřijdete mu na pomoc. Tak jako tak budete nejvíc komunikovat s Blairem Williamsem a Barnesem, která nadabovali herci z originálního filmu.“ (viz obr. č. 5)

(<http://www.hry-ke-stazeni.ic.cz/?cat=3>)

Spell Force 2 Dragon storm

„První datadisk s kombinací RPG a strategie. Jeho neoddělitelnou součástí je rasa draků. Na tyto stvoření, patřící do doby dávno minulé, narazíte při hledání písma, které je třeba k nahrazení starých run a k záchraně magických portálů, z nichž se pomalu vytrácejí všechny magické energie. Právě portály jsou totiž jediným prostředkem k přesunu mezi jinak izolovanými ostrovy Eo.“ (viz obr. č. 6)

(<http://www.hry-ke-stazeni.ic.cz/?cat=3>)

Call of Duty 5: World at War

„Tentokrát se podíváme opět do období 2. světové války a to konkrétně do Pacifiku, kde budete bok po boku americké armády tlačit Japonce z jimi obsazených ostrovů. Vedle toho si však taktéž zabojujete na straně Rusů jako Stalinův vojevůdce proti nacistickému Německu a mimo jiného zažijete i pád Berlína.

Každá z kampaní je dostatečně odlišná a to nejen v prostředí a zbraních, ale též inteligencí, kde Němci budou utíkat a bojovat impulzivně o svůj holý život, zatím co Japonci na vás zaútočí chytře, zrádně a bez myšlenky na ústup.“

(viz obr. č. 7) (<http://www.hry-ke-stazeni.ic.cz/?cat=3>)

10.1 Počítačové hry a násilí

Počítačové hry, které obsahují násilí, mají největší vliv na děti školního věku (asi do dvanácti let). Je to proto, že takhle malé děti ještě nedovedou dobře odlišit

reálnou a symbolickou rovinu zobrazovaného obsahu. Hlavně pokud je příběh na tak vysoké vizuální úrovni, že je velmi podobný skutečnosti. Děti pak mají tendenci hru vnímat jako realitu a identifikovat se s hrdinou počítačové hry.

Násilí ve hrách je často prezentováno jako jejich samozřejmá součást a pak může vzniknout dojem, že je to běžná norma chování pro řešení krizových situací. Protivník je často velmi rychle zlikvidován a „odklizen“. Dítě nemá možnost postřehnout fakt, že agresivní a násilné chování vyvolává bolest a utrpení oběti.

(Jiří Tůma, Agresivita dětí stoupá kvůli televizi i počítačovým hrám, Mladá fronta dnes)

Navíc často dochází k tzv. habitualizaci, tedy přivykání, kdy se stálým a opakovaným hraním her s agresivním a násilným obsahem snižuje citlivost na násilí a agrese až do té míry, že tyto budou posléze vnímány jako normální, všední a běžné způsoby chování.

Na druhé straně lze ovšem najít názory, jež popírají účinky zobrazovaného násilí na psychiku člověka. Je zastávána teze, že násilné obsahy her tak, kromě patologických ojedinělých případů, nevedou k reálnému násilí. (Monika Otmarová: Vliv her, bonusweb.idnes.cz)

Násilí se v počítačových hrách objevuje od doby, kdy byly počítače schopné rozpočítávat alespoň trochu grafiky. Už na staříckých osmibitových počítačích existovalo mnoho her, kde úkolem bylo především zabít protivníky (a dojít na nějaké místo). Vzhledem k omezenému výkonu tehdejších počítačů nebyl problém rozlišit mezi realitou a zobrazovanou skutečností. Nástupem PC, které má stále výkonnější procesory a grafické karty, se tato situace mění. Především bylo možné přejít z jednoduchého a nerealistického 2D prostoru do 3D. Tím vznikl nejproblematictější žánr počítačových her, tzv. „1st person akce“ neboli hry, které jsou viděny z pohledu „vlastních očí“. V těchto hrách bývá násilí zobrazováno nejčastěji, jsou to většinou hry s vojenskou tematikou nebo s tematikou sci-fi.

První hrou tohoto žánru je Wolfenstein3D, hra, kde je úkolem se dostat z jakési pevnosti hlídané nacisty, které je nutno postřílet. Již tato hra rozpoutala vlnu nevole, především v Německu. Následovala hra Doom, která se stala klasikou v tomto žánru. Rozpoznat reálný svět a svět virtuální není pro dětský mozek tak jednoduché, a proto je třeba regulovat i míru možné agresivity her. Ale zatím nejsou jasné výzkumy, protože zkoumání vlivu počítačových her na psychiku je poměrně mladou disciplínou. Studie se objevují, ale ucelený a jednoznačný obraz zatím plně neposkytují,

protože i oblast počítačových her se velice rychle rozvíjí. Pokud budou děti trávit většinu svého času jen u počítačových her s agresivním laděním, budou mít slabší sociální i komunikační dovednosti, které jim mohou scházet při řešení jednoduchých lidských konfliktů. A pak je už jen krůček k vyšší míře agresivity.

Některé hry ukazují zabíjení jako způsob řešení problémů. Je otázka do jaké míry to dětské psychice škodí. Pavel Dobrovský, redaktor herního časopisu Level: „Především je to fascinace tím násilím, že člověk může něco dělat, že může někomu ubližovat, ale je to fascinace, která rychle přejde, která nevydrží řekněme několik dní nebo několik týdnů. Podle výsledku prodejnosti počítačových her tady z České republiky se ukazuje, že nenásilné hry a hry, kde nejde primárně o zabíjení jsou mnohem populárnější mezi lidmi. Ale pokud děti nemají od rodiny daný nějaký morální kodex, nemají rozlišené, co je zlo a co dobro, pak je to může ovlivnit.“

Ale ne všechny jsou násilnické, některé hry mohou nenásilnou formou pomoci dětem naučit se cizí jazyk, ovládat počítač a podobně. Ale pak jsou bohužel i hry, které sice také rozšiřují dětské obzory, ale bohužel naprosto nežádoucím směrem.

11 Hrdinové v umění

11.1 Umění pravěku

Už v pravěku měli naši předkové schopnost všimnout si zvláštních a zajímavých tvarů, barev a struktury přírodnin. Vytvářeli různé šperky a ozdoby z ulit, zubů a kostí zvířat, z peří ptáků. Dalo by se říct, že měli „smysl pro krásu.“

Ve starší době kamenné lidé tvořili hlavně sošky zvířat, rytiny zvířat do pískovcových skal a v neposlední řadě sošky žen, tzv. venuší (obr. č. 12). *„Ženu, matku uctívali pravěcí lidé odedávna jako bytost, která dává život novým členům kmene. Nejspíš proto vytvářeli sošky žen – matek z nejrůznějších materiálů. Mezi vytvořením nejstarší a nejmladší z těchto sošek leží desítky tisíc let. (Šamšula, Adamec, 2000, s.12)*

Český malíř a ilustrátor Zdeněk Burian (1905-1981) se věnoval studiu pravěkých nálezů, tvořil kresby, malby a ilustrace vědeckých i dobrodružných knih a učebnic. Kolem roku 1960 vytvořil například dílo Lov na medvěda (obr. č. 13).

V mladší době kamenné (cca 10 000 let př. n. l.) se objevují keramické nádoby, jeskynní malby a jednoduché kamenné stavby.

11.2 Umění starověku

11.2.1 Starověká Mezopotámie

Mezi roky 2500 a 2000 př. n. l. byla vytvořena Narámsínova stéla (obr. č. 14). *„Stéla je kamenný sloup nebo deska, sloužící jako náhrobek nebo památník. Připomíná slavné čin panovníků. Bývá zdobena reliéfy s postavami a nápisy.“* (Šamšula, Adamec, 2000, s.50).

Tato stéla připomíná slavné činy vládce Narámsína, vítězství ve válce, v níž porazil vojska dvou říší, které jsou naznačeny dvěma Slunci, symboly božstev. Postava vladaře je umístěna nejvýš a je největší.

Gudea, vládce města Lagoše, novosumerská říše, asi 2200 př. n. l. (obr. č. 15) dbal na pořádek a dodržování zákonů, podporoval obchod, věd a umění.

11.2.2 Starověký Egypt

Jedna z nejznámějších soch či spíše staveb starověkého Egypta je sfinga, zvíře s lidskou hlavou (obr. č. 16).

Socha vojevůdce a velekněze Rahotepa s manželkou Nofretou (obr. č. 17) patří k nejstarším portrétům, věrných zobrazení lidí, v dějinách umění.

V Egyptě lidé uctívali své faraony jako bohy, a tak ji stavěli obrovské sochy a hrobky v podobě pyramid.

Sochařský portrét královny Nefertiti (obr. č. 18)
(Šamšula, Adamec, 2000)

11.2.3 Řecko a egejský svět

Jedním z nejstarších příkladů zdejšího sochařství jsou tzv. Kykladské idoly (obr.č. 19) z konce 3. tisíciletí př. n. l. *„Říkáme tak schematickým a velmi zjednodušeně pojatým kamenným mužským a ženským figurám, nalézáným na Kykladském souostroví.“* (Šamšula, Adamec, 2000, s.88)

Objevitel Schliemann našel v jednom z odkrytých hrobů zlatou masku, masku krále Agamemnóna (obr. č. 20). Ale bylo zjištěno, že se jedná o posmrtnou masku jiného muže.

Velmi významné pro starověké Řecko byly Olympijské hry, které se konaly v řecké Olympii k počtě boha Dia více než tisíc let, od roku 776 př. n. l. Do roku 394 n. l. Před sto lety byly Olympijské hry obnoveny, atleti studovali podle Myrónových soch způsob, jak házet diskem (Myrón: Diskobolos, asi 450 př. n. l., obr. č. 21).

Často se ve starověkém Řecku objevují sochy bohyní, jako jsou Athéna Parthenos, Feidiova socha z doby kolem r. 440 př. n. l., Afrodidé z ostrova Mólos, kolem 120 př. n. l. (obr. č. 22) nebo Niké Samothrácká z 2.stl. př. n. l. (Šamšula, Adamec, 2000)

11.2.4 Starověký Řím

Římská vlčice s dvojčaty Romulem a Remem, asi 5. stol. př. n. l. (obr. č. 23). *„Etruskové byli ve své době vynikajícími mistry ve zpracování kovů, zvláště bronzu. Soška vlčice – a v krajích Etrusků bylo vlků více než dost – se stala později symbolem města, které právě Etruskové založili. Tím městem byl Řím. (Šamšula, Adamec, 2000, s. 128)*

Římané stavěli pomníky v životní velikosti, jako je například pomník císaře Augusta z Primaporty (obr. č. 24)

11.3 Středověké umění

Ve středověkém umění vládlo náboženské zaměření a zčásti i nezájem o náš pozemský, hmotný svět, což se odráželo i v uměleckých dílech.

Většina obrazů, fresek, mozaiek a soch mělo náboženský námět. V byzantském umění je například známé dílo Matka Boží Vladimirská z roku kolem 1125 (obr. č. 25). V předrománském umění budu jmenovat dílo Evangelista Marek, dvorská dílna Karla Velikého z 9. Století (viz. obr. č. 26).

Románské umění vyprávělo příběhy. „Ten o nevěřícím Tomášovi zanechal v dnešní řeči alespoň označení pro ty, kteří nechtějí věřit ničemu, o čem se sami nepřesvědčí. Svatý Tomáš, jeden ze dvanácti apoštolů – učedníků Ježíšových, byl asi stejného rodu. Nechtěl uvěřit, že Kristus skutečně vstal z mrtvých. Proto mu Ježíš dovolil, aby vložil prst do jeho smrtelných ran.“ (Adamec, Šamšula, 1995, s. 43). To ukazuje dílo Kristus a apoštolové, reliéf z kláštera Santo Domingo v Silosu, Španělsko, před rokem 1100.

Románské umění v českých zemích trvalo zhruba od roku 1100 do počátku 13. století. Příkladem románské malby je například Zavraždění sv. Václava, Gumpoldova legenda, vytvořené před rokem 1006 (obr. č. 27).

Ve 12. století se rozvíjela nejen gotická architektura, ale i gotické sochařství. *„Celé portály, ba dokonce celá průčelí katedrál, byly zdobeny desítkami, mnohdy i stovkami větších i menších kamenných soch a reliéfů, zpodobňujících biblické události, velké postavy křesťanského světa, ale i docela obyčejné smrtelníky. Dokonce i čerty, démony zde najdeme – jako představitele zla. S trochou nadsázky se někdy říká, že tu býval zpodoben celý svět s dobrem i zlem, jek si jej středověký člověk představoval,“* (Adamec, Šamšula, 1995, s.67)

Jedna z gotických soch je například dřevěná Cholínská madona z 15. století (obr. č. 28). V gotickém umění mělo svou roli i malířství. Nejčastěji byly malovány náboženské události, které byly ztvárněny na stěnách kostelů a klášterů. Především byly malovány rozsáhle náboženské příběhy, které byly určeny hlavně těm, kteří neuměli číst. Takto se totiž mohli seznámit s křesťanskými představami a příběhy. Bylo to taková „malovaná bible“, tyto malby měly lineární charakter, skoro stejný s knižní malbou. Podobná byla i malba se světskou tematikou, to je malba, která se zabývá jinými než náboženskými tématy. *„Jednalo se například o líčení hrdinských skutků románových postav, případně o připomenutí významných současníků (např. Panovníka). Stoupající sebevědomí středověkého člověka tehdy dalo znovu vzniknout i druhu umění, který byl od zániku antiky téměř zapomenut.“* (Adamec, Šamšula, 1995, s. 71) Byl to portrét. Omezoval se jen na osoby nejvyšších hodnostářů a byl, jak sochařský, tak i malířský.

V Čechách došlo k největšímu rozmachu gotické kultury za vlády Karla IV. ve 14. stl.

Jeden z významných malířů v této době byl například Mistr Thodorik, dvorní malíř Karla IV. Vytvořil například obraz: Svatý Vít, rok 1365-1367 (viz obr. č. 29).

11.4 Umění renesance, baroka, klasicismu a romantismu

11.4.1 Umění renesance

Pro renesanční umělce byla silným inspiračním zdrojem antika. Tento vliv se objevil jak v zobrazení lidské postavy, tak v oblíbenosti námětů z řecké a římské

mytologie. Z antiky přebírali klasický ideál krásy, ale také navazovali na předchozí vývoj na vrcholnou gotiku 14. století. Renesanční umělci používali námět z antické mytologie, ale z renesančního malířství nevymizely ani biblické příběhy. „*Renesanční lidé dál žili v křesťanské víře, jen se bez zábran dokázali radovat z krás a užitku pozemského světa, místo aby odevzdaně čekali na spásu života posmrtného.*“ (Bláha, Šamšula, 1996, s. 20)

Donatello (1386-1466) byl florenský sochař a umělec rané renesance, jako první zpodobnil nahé lidské tělo, bronzová socha Davida (viz obr. č. 30).

Významný renesanční malíř Sandro Boticelli (1445-1510) vytvořil Zrození Venuše, 1478-1486 (viz obr. č. 31). Venuše je římská bohyně lásky, podle pověsti se zrodila z mořské pěny.

Leonardo da Vinci (1452-1519) byl umělcem, malířem, architektem, hudebníkem, matematikem konstruktérem a vynálezcem vrcholné renesance. Pracoval ve Forencii, Miláně a později i v exilu na francouzském dvoře Ludvíka XII. a Františka I. Přišel s myšlenkou létajícího stroje, válečných strojů a padáků. Studoval a zakresloval lidskou anatomii. Jeho dílo Poslední večeře (viz obr. č. 32), freska v jídelně kláštera sta. Maria v Miláně, mezi r. 1490 a 1500. Uprostřed je znázorněn Ježíš a po jeho levici by měl být znázorněn Jidáš s rozpaženými rukama.

Dalším z významných umělců vrcholné renesance byl Michelangelo Buonarroti malíř, sochař, architekt a básník, namaloval strop Sixtinské kaple v Římě. Vytvořil sochu Davida (viz obr. č. 33), mramor, 1504. Výrazně se liší od Donatellova Davida (viz obr. č. 30). Donatellův David je zobrazením mladého sličného hochy, který ani nemá vyrýsované svaly, vypadá jako takový mladý „frajírek“ a neřekli bychom o něm, že by to mohl být silný hrdina, který skolil obra. Zatímco Michelangelův David je ztělesněním ideálu krásy, je to statný jinoch, u kterého na první pohled poznáme, že to byl významný hrdina plný síly a hrdosti.

Raffael Santi byl italský malíř a architekt florentské školy. Jeho významným dílem je Sixtinská madona, 1515 (viz obr. č. 34).

V zaalpské renesanci (za Alpami z hlediska Italů, sídlících na jich od Alp) byl významným umělcem Albrecht Durer, dílo Adam a Eva, mědirytina, 1504 (viz obr. č. 35). „*Grafický list zachycuje první lidský pár ještě v okamžiku nevinnosti, ve chvíli, kdy had – symbol d'ábla – podává Evě jablko ze zakázaného Stromu poznání dobrého i zlého.*“ (Bláha, Šamšula, 1996, s. 50)

11.4.2 Umění baroka

Baroko je umělecko-kulturní směr, který vládl v Evropě v letech 1600-1750. Vznikl v Itálii. Baroko obecně dává přednost asymetrickým formám, vyklenutým a vydutým zaoblením, nadsazeným proporcím, prostorově rozvinutým gestům, efektním perspektivám. Výrazným prvkem barokního umění je pohyb. Zatímco renesanční umění je z tohoto hlediska statické, jeho ideálem je stavba vybudovaná na půdorysu kruhu, pak baroko je dynamické a jeho ideálem je ovál či elipsa. Velmi časté jsou biblické a mýtické náměty.

V barokním realismu se rozvinuly náměty: portrét, autoportrét, skupinový portrét, žánr, (výjevy z všedního, každodenního života lidí různých společenských skupin) a krajinomalba.

U barokního klasicismu byl dokonalý, až matematicky přísný řád. Obrazy nejsou reálné, ale idealizované.

Radikální barok vyjadřuje energický pohyb, dynamičnost. Sochy jsou velmi detailní. Malíři znázorňovali pohyb nebo pocit.

Nejvýznamnějšími barokními malíři jsou: Caravaggio: Kladení do hrobu, 1602-1603 (viz obr. č. 36), Diego Velázquez, Petrus Paulus Rubens: Bitva s Amazonkami, 1618 (viz obr. č. 37), Rembrandt van Rijn, Nicolase Poussin: Svatá rodina na schodech, 1648. Z autorů působících v českých zemích lze jmenovat především Karla Škrétu pro raný barok, Petra Brandla: Apoštol Pavel, po r. 1720.

Mezi barokní sochaře patří Francois Girardon: Apolón a nymfy 1666-1675 (obr. č. 38), Gian Lorenzo Bernini: vidění sv. Terezie, mramor, 1652 (obr. č. 39) - tento Ital svým slohotvorným významem prakticky závazně určil podobu barokní sochy. Na něj do jisté míry navazují takřka všichni ostatní barokní sochaři, včetně našeho nejvýznamnějšího sochaře Matyáše Bernarda Brauna: sousoší sv. Iva, na Karlově mostu, r. 1711 (viz obr. č. 40). Dalším českým sochařem je pak Ferdinand Maxmilián Brokoff. Po baroku následovalo rokoko: „*zvláštní propojení detailního opisu skutečnosti s dekorativní stylizací – tedy spojení, které dokáže navodit atmosféru iluze, jíž málem uvěříte.*“ (Bláha, Šamšula, 1996, s. 95)

11.4.3 Umění klasicismu

Klasicismus, umělecký sloh, který vznikl ve Francii v 17. století, snažil odvrátit od baroka a rokoka, tudíž byl střídavý, až jednoduchý. V době Napoleona

Bonaparte je nazýván empír. Přebíral mnoho prvků z antiky a renesance a zdůrazňoval rozum člověka. Na rozdíl od renesance zdůrazňuje, že jedinec se musí podrobit společnosti. Klasicismus svazuje člověka i uměleckou tvorbu řadou velmi přísných a striktních pravidel.

„Vyznačoval se filosofickými úvahami a abstraktním pojetím obecně rozšířených ideálů o pravdě, lásce a kráse a také snahou o věrné vyobrazení různých charakterových rysů člověka, ať už je jakýkoli, kdy jsou rozdílné postavy (hrdina, lotr, podvodník...) vykresleny se stejnou přetrvávající nadčasovostí, s jakou Shakespeare dokázal vyjádřit mezilidské vztahy a lidské vlastnosti ve svých hrách. I to je důvodem nesmrtelnosti některých klasicistních děl.“

(<http://cs.wikipedia.org/wiki/Klasicismus>)

Významní malíři klasicismu jsou: Jacques Louis David: Bonaparte při přechodu Alp, 1800 (viz obr. č. 41), František Tkadlík: Enýo, kolem r. 1825 (obr. č. 42) – Enýo byla sestrou římského boha války Área.

Ze sochařů je to Bertel Thorvaldsen: Jásón, mramor, kolem r. 1840 (viz obr. č. 43).

11.4.4 Umění romantismu

„Romantismus nebyl jen novým uměleckým směrem. Byl něčím víc: novým životním pocitem, ovlivňujícím Evropu první poloviny 19. století. Umění jako první postavilo před překvapené a nepřipravené obecnstvo obraz nového hrdiny. Hrdinové romantismu toužili vyzkoušet na vlastní kůži všechno nové a vzrušující, chtěli projevit vlastní vášnivé city a vůli. Romantismus zdůrazňuje jedinečnost, subjektivitu osobního prožitku. Romantický člověk je jedinečnou bytostí – individualitou.“
(Bláha, Šamšula, 1996, s. 103)

Romantičtí umělci jsou: Eugène Delacroix: Jákob zápasí s andělem, 1858-1861 (viz obr. č. 44), Francisco Goya, William Turner, Josef Mánes: Žižkova smrt (viz obr. č. 45), Antonín Navrátil.

11.5 Umění 20. století

Umělecké styly a směry, ve kterých se objevuje figura, tedy i náměty hrdinů.

Impresionismus – se snaží o nejbezprostřednější a nejpravdivější (realistický) pohled na skutečnost. Umělci malují to, co v tuto pravou chvíli vidí.

Představitelé: Eduard Manet, Alfred Sisley, Claude Monet, Camille Pissaro, Auguste Renoir- Portrét Alfreda Sisleye (viz obr. č. 46) a například ještě český malíř Antonín Slavíček

Postimpresionismus – tento směr reaguje na impresionismus, soustředí se na průzkum reality, projevuje se gesto humanistické a sociální.

Představitelé: Paul Cézanne, Vincent van Gogh, Paul Gauguin: Žlutý Kristus, 1889 (viz obr. č. 47), Henri Toulouse-Lautrec, Henri Rousseau

Neoimpresionismus – malíři pracují racionálně s barevnou skvrnou, používají čisté barvy. Představitelé: Georges Seurat, Paul Signac

Symbolismus – vychází z umělcových představ, snů a vizí, inspiroval se světem pověstí, pohádek, mýtů, krásné literatury a poezie. Vnější svět chápe jako množství symbolů.

Představitelé: Edvard Munch: Fridrich Nietzsche (viz obr. č. 48), Gustav Klimt

Čeští umělci: Jan Preisler, Vojtěch Preissig, Jan Zrzavý

Secese – hledala a využívala nové materiály, technické postupy. Secese zasáhla architekturu, sochařství, malířství, grafiku, užité umění i literaturu.

Představitelé: Gustav Klimt: Adam a Eva (viz obr. č. 49), Emile Bernard

Čeští umělci: František Bílek, Ladislav Šaloun, Alfons Mucha: plakát z roku 1909 zobrazující Maude Adamsovou jako Johanku z Arku (viz obr. č. 50), Vojtěch Preissig, Jan Preisler, František Kupka

Fauvismus - fauvisté nevytvořili žádný program. Jejich velkými vzory byli V. Van Gogh a P.Gauguin. Jako tito dva umělci, chtěli usilovat o čisté barvy. Šlo jim tedy o čistou barvu a jednoduchou zkratku, o konstrukci obrazového prostoru bez modelace a stínování, o dokonalou harmonii mezi emocionálním výrazem a dekorativní kompozicí.

Umělci: Henri Matisse, André Derain: Portrét Henri Matisse, 1905 (viz obr. č. 51), Maurice Vlaminck, Albert Marquet

Expresionismus – charakteristické pro expresionismus je rozechvění z barevnosti, tmavá jasná barevnost, velké plochy, čisté barvy, redukce postav, žádná modulace, bezprostřední nanášení barvy.

Představitelé: Vasilij Kandinskij, Franz Marc, Egon Schiele, Erns Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Paul Klee: Senecio, 1922 (viz obr. č. 52) Kleeovy „obrázky vypadají jako pohádky, které vypravuje motýlek rosným kapkám v mechu“, napsal A. Pohribný (Šamšula, Hirschová, 1994, s. 90)

Kubismus

Analytický kubismus (1910 –12) charakteristické je rozbití tvarů, nazírání z mnoha úhlů, žádný prostor, obrys. linky, barva jde přes tvar, šedá zelená, hnědá. Barvy jsou potlačeny, aby nerušily původní cíl malířů: převést plastické dimenze v 2. rozměrnou dimenzi. Témata: zátiší, portréty (zátiší s láhvemi, ovocem, kytarou, houslemi atd.)

Syntetický kubismus (1913-14) charakteristická je syntéza tvarů, návrat barvy, koláž, vytváření věcí podle vlastních zákonů, svoboda, abstrakce. Nejde pouze o samotné rozbití tvarů, ale o jeho nové znovu vystavění z jednoduchých prvků, linií, ploch a barev. Představivosti se otvírá volný prostor.

Představitelé: Pablo Picasso, Georges Braque, Fernand Léger, Albert Gleizes, Otto Gutfreund: Don Quijote, 1911-1912 (viz obr. č. 53) spojuje kubismus s futurismem

Čeští umělci: Bohumil Kubišta: autoportrét, 1918 (viz obr. č. 54), Antonín Procházka, Václav Špála, Josef Čapek

Futurismus – fauvisté se zaměřují na pohyb, rychlost, sílu, rytmus moderního života a na krásu strojů.

Představitelé: Umberto Boccioni: Modern idol, 1911 (viz obr. č. 55), Gino Severini, Kazimir Malevič, Alexandr Rodčenko,

Dadaismus - hnutí dadaistů bylo intelektuálním protestem proti dosavadním kulturním a uměleckým konvencím, a také proti válečné realitě a její nesmyslnosti. Díla dadaistů byla v protikladu ke všem tradičním formám. Prosazovali například návrat k dětskému tvořivému stavu. V dílech se měla odrážet prázdnota smyslu světa.

Představitelé: Marcel Duchamp, Max Ernst

Surrealismus - surrealisté byli inspirováni Freudovou psychoanalýzou. Vycházeli ze snů, halucinací a delirantních stavů. Usilovali proniknout k zákonitostem podprahového psychického života a jeho projevům. Společným znakem je spontánnost, bezprostřednost vyjádření. Představitelé: Hans Arp, Max Ernst, Man Ray, André Masson, Joan Miró, Pablo Picasso, René Magritte, Salvador Dalí: Atomová Léda, 1949 (viz obr. č. 56)

Čeští umělci: Toyen (Marie Čermínová), František Muzika, Josef Šíma

Pop art – populární, lidové umění, figurativní umění. Pojem odkazuje k městskému folklóru, byla to reakce na povrchní městský život a kulturu.

Představitelé: Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, Andy Warhol: Michael Jackson, 1984 (viz obr. č. 57)

(Vávra, 2001; Šamšula, Hirschová 1994; Bláha, Slavík, 1994)

12 Hrdina nebo padouch

Hrdina samozřejmě nemusí být jen kladný, ale může být i záporný. Takovým záporným hrdinou je například Megamysl ze stejnojmenného amerického animovaného filmu z roku 2010.

Podle názoru Mgr. Karly Cikánové je Megamysl v podstatě antihrdina - padouch, který ničí město a "dobro", protože měl mindrák a hlavně neradostné dětství ("zviditelňuje" se a mstí se proto zlem), a proto je nutné mít s ním soucit.

Protože si Megamysl zničil "dobro", začne se nudit, a tak si naklonuje dalšího kladného hrdinu, aby měl s kým bojovat. Nakonec ničitele města - Megamysla vyléčí láska k šarmantní reportérce.

Megamysl se objevuje i na výroční obálce časopisu Mateřídouška z prosince 2010, kdy Mateřídouška slavila své 65. narozeniny od prvního vydání. Podle obrázku č. 58 v příloze č. 1, si můžeme všimnout, jak se Mateřídouška změnila od roku 1945. To, co je dnes reklamním trikem předkládáno dětem ve věku 7-12 let, je opravdu katastrofální.

Mgr. Karla Cikánová vidí problém v tom, že pohádky už nevybírají vzdělání a citliví rodiče ani pohádkové babičky, ale agresivní komerční dílem zamerikanizovaná média, výtvarní grafičtí neumětelové, kteří netvoří, ale přebírají do graficky přebujelé obálky již hotové reklamy na filmy, snad aby zůstali "in". A čerstvá generace rodičů to bere, buď z lenosti se zaobírat dětmi, nebo proto, aby byla ve všem „in“. Je také „masírovaná“ brakem, byť těch pár atypických respondentů ankety, brak na obálce rozeznalo. Opravdu si jako děti přejeme, aby nám pes šlapal do narozeninového dortu?

Zlo má zůstat v pohádkách i ve sci-fi pro děti zlem. Představme si "inovovaného" draka, který by si z nudy naklonoval Bajaju.

Anketa– názory dospělých na obálku Mateřídoušky z prosince 2010 připomínající 65. výročí založení dětského časopisu

(Z ankety, kterou vedla Mgr. Karla Cikánová, jsem vybrala jen několik příspěvků.)

Doc. Marie Fulková, PhD.

přepis poznámek:

- 1) Grafik = kulturní nevzdělanost, vizuální negramotnost
- 2) Narozeninový dort, ze kterého se lze poblínkat (jak pejsek a kočička pekli dort)
- 3) Primitivní barevnost, grafická a kulturní nekompetence,
- 4) Ztráta jakékoli aspirace na kultivaci dětského čtenáře, popření původního smyslu Mateřídoušky – K. J. Erben = česká národní identita, ladovsky laděné prvky versus Megamysl jsou dvě kulturní odlišná pole (americký globální import, rituál. současných amerických animovaných filmových stylizací americký popový mix, aluze – narážka na produkty mediálního filmového průmyslu
- 4) Zmatek (mišmaš) písem, grafických prvků bez ladu a skladu, vytvářející rádobý dojem třesuté veselosti kolem oslavy narozenin („narozky“), 8 druhů fontů.

Dr. Hazuková, CSc.

Ta masáž od útlého věku musí mít trvalé následky. Děti se ztotožní s pejskem? V ohrožení je VŠECHNO, co pokládáme za hodnotu.

Lenka, učitelka 1. a 2. stupně, nyní na MD

„To jsem trochu v šoku. Já jsem myslela, že Mateřídouška je pro velmi malé děti. Říkala jsem si, že ji za chvíli začneme kupovat, ale tohle bych našemu dítěti nekoupila. Nevím, co je uvnitř, to jsem teď dlouho nesledovala, ale ta obálka je naprosto příšerná. Taky mě trochu překvapuje, jak je ten časopis drahý. Bohužel se sem také dostává snaha se za každou cenu vbízet do vkusu dětí ovlivněných PC hrami a do pozadí se dostává vkus, jemnost, citlivost a rozvíjení jemné dětské fantazie.“

Klára Hájková, učitelství 1. st. ZŠ, má u Mgr. Karly Cikánové DP

„Můj oblíbený hrdina“

„K obálce z Mateřídoušky musím říci, že se ten časopis od mého mládí velice změnil. Nejprve jsem si všimla toho psíka, který "ničí" dort k 65. výročí, v ruce má špuntovou pistoli, a ta svíčka z dortu vypadá, jak kdyby tomu psovi vylítla (s prominutím)

ze zadku. Opravdu by děti chtěly, aby jim někdo zničil narozeninový dort? Pes je úplně jiný, než celý zbytek obrázků hrdinů (i když se více stylově hodí k nápisu Mateřídouška, než zbytek postav). Tři čtvrtiny obálky zabírají hrdinové z animovaného filmu Megamysl, vůbec neladí s nápisem ani se psem na obálce (našla jsem si na internetu tento obrázek a je to část plakátu - upoutávka na film Megamysl). Celkově se mi tato obálka zdá opravdu hrozná, vůbec se k sobě nehodí obrázky hrdinů a nápis (samozřejmě i obsah nápisu Mateřídouška s americkým animovaným filmem).“

Anketa– názory dětí na obálku Mateřídoušky z prosince 2010 připomínající 65. výročí založení dětského časopisu

(Z ankety, kterou vedla Mgr. Karla Cikánová, jsem vybrala jen několik příspěvků.)

Jana, 9 let „Mně se to moc líbí, protože ráda čtu komiksy, a nejradši mám Vrťapku.“

Claudia, 8 let „Postavičky jsou hezké. Líbí se mi, protože jsem viděla ukázky a vypadá to jako dobrodružný film a také jako komedie.“

Anna, 9 let „Líbí se mi to proto, že je to zajímavé. Některé postavy jsou z vesmíru a některé jsou zase z pohádek.“

Michal, 8 let „Znám Narnii a líbí se mi ten pejsek, jak skáče v tom dortu. Nelíbí se mi ti modří vopičáci.“

Petr, 9 let „Líbí se mi to, protože jsou tam směšné obrázky.“

Robert, 8 let „Mně se to líbí. Protože ten pán má velkou hlavu.“

Lenka, 12 let „Celý obrázek mi přijde docela agresivní. Vím, že je Mateřídouška pro děti do 12-ti let a já už rozhodně Mateřídoušku nečtu. Když jsem byla menší, ráda jsem jí četla, jenže některé články jsem nepochopila nebo jsem jim nerozuměla. Celkové rozvržení se mi líbí. Mateřídouška – pokud vím – má zřejmě trochu navazovat na časopis Sluníčko a proto mi to přijde tak agresivní.“

Z ankety vyplývá, že většině dospělým se obálka nelíbí a nesouhlasí s její úpravou, ale u většiny dětí je to právě naopak. Média a komerce mají zřejmě na děti větší vliv než rodiče.

PRAKTICKÁ ČÁST

V praktické části diplomové práce se budu zabývat analýzou žáků ve věku od 7 do 12 let, zjistím, kteří hrdinové jsou u dětí v tomto věku nejčastější, a odkud svého oblíbeného hrdinu znají. Dále zpracuji možnosti tématu „hrdina“ ve školní praxi. Navrhnou myšlenkovou a námětovou mapu na toto téma. Realizují 2 výtvarné řady námětů, předložím dokumentaci dětských prací. Vytvořím stručný přehled bájných a mýtických hrdinů, bohů, zvířat a bytostí, jako didaktickou pomůcku.

13 Můj oblíbený hrdina – analýza

Cílem této analýzy je nejen zjistit, nejčastější hrdiny dětí ve věku od 7 do 12 let, tedy dětí na prvním stupni základní školy (kromě 1. tříd), ale hlavně odkud toho hrdinu znají. Jaká média dnešní žáky nejvíce ovlivňují. Zda je jejich oblíbený hrdina z knížky, časopisu, z televize či seriálu, z pohádky, z počítačové hry, z běžného života, z historie, z domova, zda je vymyšlený, nebo je nějaká jiná možnost.

Analýzy se zúčastnilo celkem 164 žáků, a to 44 žáků z 2. tříd, 27 žáků ze 3. tříd, 39 žáků ze 4. tříd a 54 žáků z 5. tříd. Analýzu jsem prováděla na jedné základní škole v Praze. Analýza je provedena formou dotazníku (viz příloha č.).

Hrdinové, kteří se nejvíce opakují u žáků 2. tříd jsou:

Želvy ninja (viz kap. 9) – se objevili celkem 7x, žáci je znají z televizního seriálu, který začali před nedávnem znovu vysílat.

Batman (viz kap. 10), - se objevil celkem 5x, žáci ho znají z filmu a z počítačové hry.

Domácí zvířata – se objevili celkem 4x, žáci je znají ze svého domova.

Superman (viz kap. 9) – se objevil celkem 3x, žáci ho znají z filmu s seriálu.

Rodinný příslušník - se objevil celkem 3x, z toho 2x sestra, 1x otec

2.třídy - počet žáků - 44	
Svého oblíbeného hrdinu znají:	počet žáků
z knížky, časopisu	2
z pohádky	1
z televize	23
z počítačové hry	4
z běžného života	0
z historie	0
vymyslel/a si ho	0
z domova	7
jiná možnost	7



Hrdinové, kteří se nejvíce opakují u žáků 3. tříd jsou:

Simpsonovi – se objevili celkem 5x, z toho 3x Bart Simpson a 2x Homer Simpson, žáci je znají z televizního seriálu.

Harry Potter (viz kap. 6) – objevil se celkem 2x, žáci ho znají z filmu.

Indiana Jones – objevil se celkem 2x, žáci ho znají z filmu.

Spolužáci – jména spolužáků se objevila celkem 2x, znají je z běžného života.

Rodinný příslušník – se objevil celkem 2x, 1x matka, 1x otec, znají je z domova.

3.třídy - počet žáků - 27	
Svého oblíbeného hrdinu znají:	počet žáků
z knížky, časopisu	1
z pohádky	1
z televize	20
z počítačové hry	0
z běžného života	2
z historie	0
vymyslel/a si ho	1
z domova	2
jiná možnost	0



Hrdinové, kteří se nejvíce opakují u žáků 4. tříd jsou:

Harry Potter (viz kap. 6) – objevil se celkem 8 x, 3 žáci ho znají z knížky a 5 žáků z filmu.

Spider-Man (viz kap. 9) – objevil se celkem 4x, žáci ho znají z filmu.

Simpsonovi – objevili se celkem 3x, 1x Bart Simpson, 1x Homer Simpson, 1x Lisa Simpson, žáci je znají z televizního seriálu.

4.třídy - počet žáků - 54	
Svého oblíbeného hrdinu znají:	počet žáků
z knížky, časopisu	11
z pohádky	1
z televize	25
z počítačové hry	6
z běžného života	0
z historie	1
vymyslel/a si ho	4
z domova	4
jiná možnost	2



Hrdinové, kteří se nejvíce opakují u žáků 5. tříd jsou:

Harry Potter (viz kap. 6) – objevil se celkem 6 x, všichni tito žáci ho znají z knížky i z filmu.

Jack Sparrow (viz kap. 1.1) – objevil se celkem 5x, žáci ho znají z filmu.

Spider-Man (viz kap. 9) – objevil se celkem 4x, žáci ho znají z filmu.

Zpěváci a zpěvačky (viz kap. 1.1.) - objevili se celkem 4x, 2x zpěvák Justin Bieber, 1x zpěvák Michael Jackson, 1x zpěvačka Lady Gaga.

5.třídy - počet žáků - 39	
Svého oblíbeného hrdinu znají:	počet žáků
z knížky, časopisu	10
z pohádky	1
z televize	18
z počítačové hry	3
z běžného života	0
z historie	0
vymyslel/a si ho	1
z domova	1
jiná možnost	5



Nejčastější hrdinové žáků 1. stupně základní školy (kromě 1. tříd) jsou:

Harry Potter (viz kap. 6) – objevil se celkem 20x.

Simpsonovi – objevili se celkem 10x.

Spider-Man (viz kap. 9) – objevil se celkem 10x.

Želvy ninja (viz kap. 9) – se objevili celkem 7x.

Batman (viz kap. 10), - se objevil celkem 7x.

Jack Sparrow (viz kap. 1.1) – objevil se celkem 6x.

Rodinný příslušník - se objevil celkem 6x.

Domácí zvířata – se objevili celkem 5x.

Zpěváci a zpěvačky (viz kap. 1.1.) - objevili se celkem 4x.

Superman (viz kap. 9) – se objevil celkem 4x.

Indiana Jones – objevil se celkem 3x.

Celkový počet zkoumaných žáků - 164 2., 3., 4., 5.třídy	
Svého oblíbeného hrdinu znají:	počet žáků
z knížky, časopisu	24
z pohádky	4
z televize	86
z počítačové hry	13
z běžného života	2
z historie	1
vymyslel/a si ho	6
z domova	14
jiná možnost	14



Z analýzy vyplývá, že více než polovina, 53,44 % zkoumaných žáků zná svého oblíbeného hrdinu z televize, 14,63 % z knihy, 8,54 % žáků z domova a 8,54 % žáků si vybralo jinou možnost, 7,93 % z počítačové hry, 3,66 % žáků si svého oblíbeného

hrdinu vymyslelo, 2,44 % žáků zná hrdinu svého hrdinu z pohádky, 1,22 % žáků má hrdinu doma a nejmenší procento zkoumaných žáků 0,61 % zná svého oblíbeného hrdinu z historie (procenta jsou zaokrouhlena na 2 desetinná místa).

Výsledky jsou opravdu alarmující a leccos to o dnešní mladé generaci vypovídá.

14 „Můj oblíbený hrdina“ ve školní praxi

Ve školní praxi se toto téma může využít především ve výtvarné výchově, ale i v českém jazyce, dějepisu (na nižším stupni je to člověk a jeho svět), v zeměpisu, v občanské nauce, ve společenských vědách atd.

Ve výtvarné výchově existuje mnoho možností námětů, které jsem zpracovala v myšlenkové a námětové mapě – viz příloha č. 4, 5.

15 Výtvarná řada: Egyptští bohové se zvířecí hlavou

Charakteristika výtvarné řady pro výtvarnou výchovu na primárním stupni školy

Třída : 2. Vzdělávací program : RVP Zpracoval(a): Klára Hájková

1) Téma (název) celé výtvar. řady : Egyptští bohové se zvířecí hlavou

2) Hlavní úkoly a řešené výtvarné problémy :

- vnímat, pozorovat, objevovat, hledat, srovnávat
- zachytit, zobrazit a vyjádřit výtvarnými prostředky
- svou výtvarnou tvorbu umět pojmenovat, popsat, okomentovat

3) Cílové zaměření výtvarné řady (jako celku nebo každé její části)

- rozvoj poznávacích procesů (vnímání, pozorování, představivost, fantazie, paměť, myšlení)
- poznávání výtvarných vyjadřovacích prostředků
- rozvoj senzibility k estetickým podnětům oblasti přírody
- rozvoj výtvarné tvořivosti
- rozvoj komunikace a slovní zásoby
- vytváření pracovních návyků, organizace činnosti

a) 1.část výtvarné řady

Námět: Zvíře nebo člověk?

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (tvary, barvy)
- interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností
- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Na čtvrtku A4 tuší a dřívkem vytvořit egyptského boha (vybrat si z nabídky 12 bohů) s lidským tělem a zvířecí hlavou. Inspirovat se typickými kresbami Egypťanů.

Klíčová slova: kompozice, působivost, barva

Druh(y) výtvarné činnosti : volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky :čtvrtka A4, tuš, dřívko, pastelky

b) 2.část výtvarné řady

Námět: Na stěnách pyramidy, bohů jsou tam rytiny

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, barvy, tvary, textury)
- porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, zážitků a představ
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Vytvořit z vystřihaných kopií egyptských bohů koláž. Zamyslet se nad tím, jak by vypadala část vyzdobené zdi v egyptské pyramidě.

Klíčová slova: fantazie, působivost, originalita, spolupráce, koláž

Druh(y) výtvarné činnosti :volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky : balicí papír, nůžky, lepidlo, černobílé kopie prací předchozího námětu

c) 3.část výtvarné řady

Námět: Bohové slunce, vody, větru, měsíce; ti jsou mocní velice

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, barvy)
- porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, zážitků a představ

- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Vytvořit z vystříhaných kopií egyptských bohů koláž. Ukázat, jak jsou bohové mocní.

Klíčová slova: fantazie, působivost, originalita, spolupráce, koláž

Druh(y) výtvarné činnosti : volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky: balicí papír, nůžky, lepidlo, barevné kopie prací z prvního námětu

4) Výukový a oborový kontext výtvarné řady

Výukový kontext:

- od jednotlivosti k situaci

Oborový kontext:

- Starověký Egypt

- Egyptští bohové

5) „Přidaná hodnota“ (zobecněná výtvarná a životní zkušenost z realizované výtvarné řady, popř. i pojmová mapa):

povšimnutí si detailů a jejich zvláštností

rozvoj fantazijních představ

práce s barvou

kompozice

spolupráce

koláž

15 Výtvarná řada: Pohádka je v každém z nás, mami, přečti mi ji zas

Charakteristika výtvarné řady pro výtvarnou výchovu na primárním stupni školy

Třída : 2. Vzdělávací program : RVP Zpracoval(a): Klára Hájková

1) Téma (název) celé výtvar. řady: Pohádka je v každém z nás, mami, přečti mi ji zas

2) Hlavní úkoly a řešené výtvarné problémy :

- vnímat, pozorovat, objevovat, hledat, srovnávat
- zachytit, zobrazit a vyjádřit výtvarnými prostředky
- svou výtvarnou tvorbu umět pojmenovat, popsat, okomentovat

3) Cílové zaměření výtvarné řady (jako celku nebo každé její části)

- rozvoj poznávacích procesů (vnímání, pozorování, představivost, fantazie, paměť, myšlení)
- poznávání výtvarných vyjadřovacích prostředků
- rozvoj výtvarné tvořivosti
- rozvoj komunikace a slovní zásoby
- vytváření pracovních návyků, organizace činnosti

a) 1.část výtvarné řady

Námět: Pohádkové loutkové divadlo

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (tvary, barvy)
- interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností
- na základě vlastní zkušenosti nalézá a do komunikace zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Pomocí technických realizačních prostředků vytvořit loutku, která bude oboustranná. Vytvořit pozadí a kulisy malého loutkového divadla.

Klíčová slova: působivost, originalita, barva, pohyb

Druh(y) výtvarné činnosti : volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky : čtvrtka A4, čtvrtka A3, pastelky, nůžky, lepidlo, špejle,

b) 2.část výtvarné řady

Námět: Pán větru, slunce, vody, lesa, obilí, je hodný nebo zlý?

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, barvy, tvary, textury)
- porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, zážitků a představ
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Pomocí mastných pastelů vytvořit portrét Pána větru, ohně, lesa, vody, obilí...Dbát na výraz obličeje, aby se poznalo, zda je vládce hodný či zlý. Pozadí namalovat temperovými barvami tak, aby bylo poznat, čemu vládne.

Klíčová slova: fantazie, působivost, originalita, barva, výraz

Druh(y) výtvarné činnosti : volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky : čtvrtka A3, mastný pastel, štětce, vodové barvy, kelímek s vodou, hadřík

c) 3.část výtvarné řady

Námět: Princ Bajaja zabíjí draka

Učivo:

- žák rozpoznává prvky vizuálně obrazného vyjádření (linie, tvary, barvy)

- porovnává je a třídí na základě odlišností vycházejících z jeho zkušeností, zážitků a představ
- v tvorbě projevuje své vlastní životní zkušenosti, uplatňuje při tom v plošném uspořádání linie, tvary, barvy

Výtvarný úkol a(nebo) řešený problém: Rozdělit čtvrtku A3 na 6 stejných částí. Pomocí tuše a dřívka nakreslit do každého okénka to, jak postupoval Bajaja, když zabíjel draka. Vytvořit komiksový příběh složený ze šesti částí.

Klíčová slova: fantazie, působivost, originalita, spolupráce, koláž

Druh(y) výtvarné činnosti : volná tvorba zobrazující

Technické realizační prostředky : čtvrtka A3, tuš, dřívko, pravítko, pastelky, tužka

4) Výukový a oborový kontext výtvarné řady

Výukový kontext:

- od jednotlivosti k situaci
- od volné tvorby k užité

Oborový kontext:

- Lidová slovesnost
- Pohádky
- Pohádky Boženy Němcové

5) „Přidaná hodnota“ (zobecněná výtvarná a životní zkušenost z realizované výtvarné řady, popř. i pojmová mapa):

povšimnutí si detailů a jejich zvláštností

rozvoj fantazijních představ

práce s barvou

práce s linií

kompozice

spolupráce

Závěr

V diplomové práci jsem zpracovala definici hrdiny v zajímavých kontextech v různých historických údobích. Sledovala jsem preference a proměny. Uvádím mnoho příkladů hrdinů, idolů a osobností. Analyzovala jsem rozdílné identifikace oblíbeného hrdiny u dětí ve věku 7 – 11 let, na 1. stupni ZŠ. Zjistila jsem, odkud děti svého oblíbeného hrdinu znají, a který hrdina se opakuje u více žáků. Práce ukazuje možnosti tématu „oblíbeného hrdiny“ ve školní praxi.

V teoretické části jsem se zabývala definicí hrdiny a také tím, kde všude se hrdinové objevují. Zaměřila jsem se na skutečné hrdiny, mýtické, komiksové, filmové, pohádkové hrdiny, na hrdiny z literatury, počítačových her a hrdiny v umění. Hrdinu v umění jsem stručně zmapovala od starověku, až po 20. století, zaměřila jsem se na známé umělce, kteří se zabývali tématem hrdiny a odkázala jsem na konkrétní díla v příloze. Zabývala jsem se definicemi takových žánrů, kde se může oblíbený hrdina objevit.

V praktické části diplomové práce jsem zanalyzovala 164 žáků na 1. stupni ZŠ, zjistila jsem, odkud znají svého oblíbeného hrdinu, a kteří hrdinové se u žáků nejčastěji objevují. Z analýzy vyplynulo, že více než polovina, 53,44 % zkoumaných žáků zná svého oblíbeného hrdinu z televize, 14,63 % z knihy, 8,54 žáků z domova a 8,54 žáků si vybralo jinou možnost, 7,93 % z počítačové hry, 3,66 % žáků si svého oblíbeného hrdinu vymyslelo, 2,44 % žáků zná hrdinu svého hrdinu z pohádky, 1,22 % žáků má hrdinu doma a nejmenší procento zkoumaných žáků 0,61 % zná svého oblíbeného hrdinu z historie (procenta jsou zaokrouhlena na 2 desetinná místa). U největšího počtu žáků se jako hrdina objevil Harry Potter, kterého téměř všichni znají z filmu.

Diplomová práce obsahuje také námětovou mapu, kde jsem vymyslela více než třicet námětů „hrdiny“ ve výtvarné výchově. Vypracovala jsem dvě výtvarné řady. Pracovala jsem s odbornou literaturou.

Použitá literatura a informační zdroje

1. ADAMEC, J., ŠAMŠULA, P. *Průvodce výtvarným uměním I.* Praha: SPL-PRÁCE ve spolupráci s nakladatelstvím ALBRA, 1994. ISBN 80-86287-22X
2. ADAMEC, J., ŠAMŠULA, P. *Průvodce výtvarným uměním II.* Praha: SPL-PRÁCE ve spolupráci s nakladatelstvím ALBRA, 1995. ISBN 80-86287-23-8
3. AUERBACHOVÁ, L. et al. *Mytologie.* Praha: Slovart, s. r. o., 1999. ISBN 978-80-7209-778-4
4. BENOIST, L. *Znaky, symboly a mýty.* Praha: Victoria Publishing, 1995. ISBN 80-858-654-91
5. BLÁHA J., SLAVÍK, J. *Průvodce výtvarným uměním V.* Praha: SPL-PRÁCE ve spolupráci s nakladatelstvím ALBRA, 1997. ISBN 978-80-7361-038-8
6. BLÁHA J., ŠAMŠULA, P. *Průvodce výtvarným uměním III.* Praha: SPL-PRÁCE ve spolupráci s nakladatelstvím ALBRA, 1996. ISBN 80-86287-33-5
7. BOUZEK, J. *Umění a myšlení.* Praha: Triton, 2009. ISBN 978-80-7387-278-6
8. CAMPBELL, J. *Tisíc tváří hrdiny.* Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4
9. CIKÁNOVÁ, K. *Malujte si s námi.* Praha: Aventinum, 1996. ISBN 80-85277-84-0
10. CIKÁNOVÁ, K. *Objevujte s námi tvar.* Praha: Aventinum, 1995. ISBN 80-7151-732-1
11. DVORSKÝ, L. *Hrdinové z pohádek.* Praha: Global, 1996. ISBN 80-85870-11-8
12. FROMM, E. *Budete jako bohové.* Praha: Lidové noviny, 1993. ISBN 80-710-6075-5
13. FROMM, E. *Mít nebo být?.* Praha: Naše vojsko, 1992. ISBN 80-206-0181-3
14. FUČÍKOVÁ, R., JEŽKOVÁ, A. *Příběhy českých knížat a králů.* Praha: Albatros, 2007. ISBN 978-80-00-01999-4
15. GUZMÁN, S. D. *Každodenní hrdina.* Praha: Nová Akropolis, 2003. ISBN 84-85982-57-6

16. HAZUKOVÁ, H. *Příprava učitele na rozhodování I*. Praha: PedF UK, 1994.
17. HAZUKOVÁ, H. *Příprava učitele na rozhodování II*. Praha: PedF UK, 1995.
18. HIRSCHOVÁ J., ŠAMŠULA P. *Průvodce výtvarným uměním IV*. Praha: SPL-PRÁCE ve spolupráci s nakladatelstvím ALBRA, 1994. ISBN 80-7361-0051
19. CHODURA, R., KLIMEŠOVÁ V., KŘIŠŤAN A. *Slovník pojmů sakrálního výtvarného umění*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2001. ISBN 80-7192-530-6
20. KOPŠ, K., LINHARTOVÁ, I. *Bohové a hrdinové antických mýtů*. Praha: Olympia, 2010. ISBN 978-80-7376-249-0
21. PETOIA, E. *Mýty a legendy středověku*. Praha: Vovox Globator, 1998. ISBN 80-7207-135-1
22. PROPP, V. J. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Praha: H+H, 1999. ISBN 978-807319-085-9
23. ŠMÍD, Z. *Dlouhé noci Vikingů aneb vraťte nám rabiáty*. Praha: Olympia, 2006. ISBN 80-7033-967-5
24. TOMEK, J. *Legendy staré Arábie*. Praha: Euromedia Group, k. s., 2004. ISBN 80-242-1262-5
25. TŮMA, J., *Agresivita dětí stoupá kvůli televizi i počítačovým hrám*, Mladá fronta dnes, 2009.
26. VÁVRA, J. *Od impresionismu k postmoderně, dějiny vizuálního umění*. Olomouc: Olomouc s. r. o., 2001. ISBN 80-7182-120-9
27. ZAMAROVSKÝ, V. *Bohové a hrdinové antických bájí*. Praha: Mladá fronta, 1982.
28. *Moje první encyklopedie Larousse: Slavní hrdinové*. Praha: Mladá fronta, 2006. ISBN 80-204-1409-6
29. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*

Internetové informační zdroje

1. Mytologie. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 2. 3. 2011].
Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Mytologie>>

2. Mýtus. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 25. 1. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Mýtus>>
3. Monomýt. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 20. 10. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Monomýt>>
4. Monomýtus. Ve *ABZ: slovník cizích slov* [online].[cit. 13. 2. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/monomytus>>
5. Epos. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 20. 10. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Epost>>
6. Legenda. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 20. 10. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Legenda>>
7. Balada. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 28. 11. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Balada>>
8. Pověst. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 19. 1. 2011]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pověst>>
9. Pohádka. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 8. 9. 2010]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Pohádka>>
10. Virakoča. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Virakoča>>
11. Jonáš. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Jonáš_prorok>
12. Staré pověsti české. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online].[cit. 2. 12. 2010]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Staré_pověsti_české>
13. Tři mušketýři. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Tři_mušketýři>
14. Hrabě Monte-Christo. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Hrabě_Monte-Christo>
15. Karel May. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Karel_May>
16. Kniha džunglí, Mauglí. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Knihy_džunglí>

17. Rychlé šípy. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW:
<[#Mirek_Du.C5.A1.C3.ADn](http://cs.wikipedia.org/wiki/Mirek_Dušín)>
18. Forrest Gump. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW:
<<http://www.csfd.cz/film/10135-forrest-gump/>>
19. Komiks. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW:
<<http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>>
20. Komiks Čtyřlístek. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné
z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Čtyřlístek_komiks>
21. Želvy Ninja. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. [cit. 18. 1. 2011].
Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Želvy_Ninja>
22. Tomb Rider. Ve *Wikipedia: otevřená encyklopedie* [online]. Dostupné z WWW:
<[http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Rider_\(série\)](http://cs.wikipedia.org/wiki/Tomb_Rider_(série))>
23. Počítačové hry. Ve *hry ke stažení* [online]. [cit. 8. 2. 2011]. Dostupné z WWW:
<<http://www.hry-ke-stazeni.ic.cz/?cat=3>>
24. Hrdina v literatuře. Ve *absolventi.gymchem.cz* [online]. Dostupné z WWW:
<<http://absolventi.gymcheb.cz/2008/jafrydr/ds03.html>>
25. Monika Otmarová. Vliv her [online]. Dostupné z WWW:
< bonusweb.idnes.cz >

Přílohy:

Příloha č. 1

Obrázky k jednotlivým kapitolám

Příloha č. 2

Dotazník pro žáky 1. st. ZŠ

Příloha č. 3

Vyplněný dotazník pro žáky 1. st. ZŠ

Příloha č. 4

Myšlenková mapa

Příloha č. 5

Námětová mapa

Příloha č. 6

Fotografie dětských prací

